2005年 总第203期

Popsoft

半月刊

大众软件®

www.popsoft.com

电脑应用和娱乐的第一选择

18









ISSN 1007-0060



三国群英传

ONLINE

正宗三国 万人国战


QQ幻想
Q哥Q妹自己的网游


任务
PK
打怪练级

下期预报

数字码头：太阳镜还是MP3？爱国者F566新品评测
实用软件：长假必备之相册软件评比
锋利的盾：幻想三国志贰
攻城略地：地牢围攻 II

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　　长 高庆生
总　　编 高庆生

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王槊 杨旸 高亮
美术总监 祁津忆
本期责编 朱良杰
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话 010-88118588-1602
传　　真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 余威 毛森
印　　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2005年09月16日
零 售 价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

CONTENTS 目 录

2005年第18期 总第203



挑戰
DEKARON

即将公测

挑战无双快感　突破极限禁忌

WWW.DKONLINE.COM.CN



尽显三国无双快感动作
极限动作网络游戏



全亚洲一流网游画面
颠覆你的视觉感观



完美打造属于自己的
流光异彩的夺目装备



丰富强大的新人教程
结合简易的上手指南

北之辰 NORTHSTAR



GAMEHI~
PEOPLE THAT MAKE THE FUN

CONTENTS 目录

2005年第18期 总第203

专题企划

晶合通讯 112

前线地带

锋利的盾

攻城略地

在线争锋

极限竞技

龙门茶社

游戏剧场

有字天书

TOPTEN

读者调查 大众软件2005年度

第10届大众软件奖暨2005年度读者调查活动获奖名单

特等奖1名：价值15600元的戴尔LatitudeX1超轻薄型笔记本电脑
李一男（奖号：0279252）

一等奖5名：每人获得价值7300元的Acer Power F3（P4 516）台式电脑一台
牛金生（奖号：0183571） 刘明德（奖号：0266522） 李广成（奖号：0298547）
宋　辉（奖号：0120751） 胡骏辉（奖号：0752758）

二等奖20名：每人获得价值2699元的爱国者月光宝盒P899 MP3（20G）一台
张名勇（奖号：0102455） 魏　俊（奖号：0779499） 保金延（奖号：0958526） 韩　创（奖号：0843354）
王向东（奖号：0729559） 郭明嘉（奖号：0775575） 朱晶晶（奖号：0593854） 李　慧（奖号：0424153）
白庆艳（奖号：0129545） 夏　文（奖号：0536657） 王　智（奖号：0226553）
严永波（奖号：0176536） 李淑琳（奖号：0339951） 张　慧（奖号：0157351）
崔海洋（奖号：0208524） 卢　奕（奖号：0369051） 王晨曦（奖号：0463759）
李宝杰（奖号：0625594） 王元刚（奖号：0794554） 向绣红（奖号：0610150）

三等奖100名：每人获得价值800元的奖品套装一份
奖品A套装（魔兽世界玩偶套装、多彩精灵摄像头）；奖品B套装（多彩娃娃摄像头、轻骑兵4.1有源音箱、魔兽争霸III T恤衫）
(注:该奖项两类奖品2者选1，先兑先选，送完为止)

四等奖400名：每人获得价值300元的奖品套装一份
多彩911鼠键套、曼秀雷敦套装

纪念奖2000名：每人获得价值100元游戏学院128M闪盘

说明：
1.三、四等奖及纪念奖获奖读者名单，请登录大众软件网http://www.popsoft.com.cn查询。
2.中奖者请速与我社联系，并提供与登记相符的有效证件复印件（如身份证、军官证、户口簿、护照）、验证码和有效的邮寄地址及邮政编码。
3.我社收到中奖者有效证件复印件确认后，于7日内将奖品寄出。
4.特等奖、一等奖获奖者需持有效证件到我社直接领取奖品。（来社领取奖品期间一切费用自理）
5.如中奖者获奖奖品价值超过5000元，应按国家有关法规规定缴纳个人偶然所得税20%（税额按奖品实际价值计算）
6.兑奖终止日期：2005年10月31日。
7.联系人：何小姐
联系电话：010-88118588-8103
E-mail：heshan@popsoft.com.cn
兑奖时间：周一至周五上午9：30~12：00，下午13：00~17:30
通信地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
邮政编码：100036

大众软件杂志社
2005年8月24日



www.kalonline.com.cn
大型3D东方史幻网络游戏

刀 KAL ONLINE

十步杀一人，千里不留行。
事了拂衣去，深藏身与名。
李白 侠客行


动感十足的变身系统
给你带来前所未有的战斗快感


充满挑战的刺客系统
向你展示全新的PK方式


体贴入微的生活系统
为你打怪练级提供全面帮助


超强的服务器
让你体验大规模作战的震撼

九月火爆公测

无外挂　系统超强　操作人性　游戏流畅稳定

E FORCE NETWORK 易势力　Online INIX SOFT　怡采科技 E CHOICE

易势力网络科技（上海）有限公司　地址：上海市漕宝路401号9楼　客服电话：021-61206130　邮编：200233

人人有礼大派送

林晓： 转眼就到了金色的秋天。这时候我们的“新浪UC杯”2005年读者调查也圆满落下帷幕。众多读者积极参与，不仅给我们极大的支持与鼓励，还为明年杂志的改版提供了大量有建设性的意见和建议，谢谢你们！参加读者调查的朋友，快去第十届大众软件奖的获奖名单上查查，看看自己中奖了没。

TOPTEN 投票幸运读者名单



信投　信投方法与选票见杂志中所夹的读者咨询卡

本期幸运读者将获得限量版欧力30分钟极速充电器一个

湖北	张志德	北京	李　博	辽宁	张雷云
上海	徐　娜	浙江	王欢乐	湖北	李　亮
河南	张深铭	广西	李文博	浙江	余哲思
四川	彭　寿	甘肃	傅兴波	陕西	汪　鹏
湖北	鲁洞庭	云南	王金龙	广东	黄　磊



限量版欧力30分钟极速充电器（可充5号、7号充电池，产品含4节2100mAh充电池）
市场价值：450元
著名的法国充电品牌欧力（UNiROSS）于全球首次推出这款极速充电器，被誉为全球最小的30分钟充电器，国内尚未发售，真正限量版本奖品。

网投　投票地址 http://topten.popsoft.com.cn



本期幸运读者将获游戏蜗牛提供的游戏周边产品

山东	支金猛	山东	石　杨	广东	邓　峻
江苏	袁国锋	湖南	王　森	浙江	周　仙
山东	郭依腾	广东	吴志豪	浙江	黄　威
河南	朱聪颍	四川	孙　涛	新疆	金勇胜
天津	韩建国	福建	张学进	河北	刘　爽





《航海世纪》是一款以中国文化为背景的网络游戏。游戏是一个围绕16世纪初，中国和世界蓝色领土为中心的奇幻故事，宣扬中国5000年的悠久历史、中国的海洋文化及华夏子孙强烈的爱国情怀。

手机投票　查询网址 http://www.popsoft.com/sms/topten.htm

本期幸运读者将获得如右图所示的礼物中的一件

135XXXX1227

136XXXX0908

137XXXX3702

138XXXX9891

138XXXX8398





手机投票方法与投票代码请查看每期杂志中所夹的读者咨询卡

注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

苹果中国公司管理层发生人事震荡

■本刊记者 龙猫



2005年8月17日，记者获悉，苹果中国公司管理层发生大规模人事变动。该公司多名高管相继离职，其中包括主管亚太区的副总裁何忠强、今年5月才上任的中国区总经理李滨、中国区渠道总监、华东、华南及西南3个区域总经理以及多个经理级高管。

值得关注的是，几乎所有报道此事的媒体均在其相关文章中使用了“开除”或“解职”一类强硬的字眼，由此可见此次事件并非常规的人事变动。8月18日，记者就此联系了苹果中国公司市场总监关国淳女士。她为记者提供了一份声明，内容如下：为了进一步加快苹果电脑公司在中国这个重要市场的发展步伐，苹果电脑公司现对中国区进行人事调整。即日起，苹果亚太区将直接向全球副总裁John Brandon先生汇报，同时康志勇先生将出任苹果电脑公司中国区总经理。关国淳表示，目前这份官方声明是对此次事件的唯一解释，除此之外关于此事不再向媒体透露任何消息。

由于苹果中国拒绝透露任何相关信息，此次事件引起业界分析者的纷纷猜测。其猜测的内容多与业绩和经济这两大问题相关，但同时也有看法表示，如此大规模的开除高层管理人员，应该不是简单的业绩问题，而很可能是“该管理团队的运作中存在太多的不规范，这是美国总部不能容忍的，很有可能是渠道上出的问题。”

此次苹果中国公司的人事变动3个月前便已有预兆。今年5月份，两年前出任苹果中国区总经理的赵方被调任亚太区渠道总监，而半年前加入苹果的北亚区渠道总监李滨被任命为苹果中国区总经理。2003年赵方突然从微软“空降”苹果中国，借苹果Power G5发布之际走马上任，被业界看作苹果公司欲重振中国业务的重要举措。但有消息称，包括iPod等业务在内的苹果中国各方面成绩均不甚理想；而李滨上任以后对渠道的大规模调整，可能也是其遭受非议的重要原因之一。P

半月看点

猫扑筹划上市工作

近日，国内知名社区网站猫扑网（www.mop.com），正式宣布并购以“社会网络”（Social Networking）交友服务著称的UUME（www.uume.com）。双方合并后，将全面打造Web 2.0时代的娱乐互动平台。据悉，猫扑网所属千橡互动集团近期获得超过数千万美元的风险投资，计划于2006年向NASDAQ发起冲击。

永中Office助力十运会

近日，永中Office产品成为十运会唯一指定办公软件品牌，以满足大赛所有文件的电子制作和新闻中心使用。永中公司此次提供给十运会的是最新的2004增强版，数量为1000套。这个版本曾在去年荣获科技部对可跨平台的5家国产办公软件测评的第一名，该版本继承了集成和跨平台的特点，功能覆盖率达到微软Office XP的93.1%，其中10%的功能是根据中文语言习惯自主开发的创新功能。此外，永中Office 2004增强版的性能、品质和人性化设计也比2003版有了很大提高。

投资合作

Misys为北京银行提供管理系统

2005年8月22日，Misys国际银行系统有限公司宣布，作为亚洲银行200强之一的北京银行选用Misys Opics和Misys Trade Innovation作为其提供资金风险管理系统和国际结算系统。新的管理方案将有助于北京银行进一步加强并拓展其现有国际业务和公司业务。整个系统已于2005年第二季度完成上线，北京银行由此成为中国第一家真正意义上采用STP金融管理方案的商业银行。

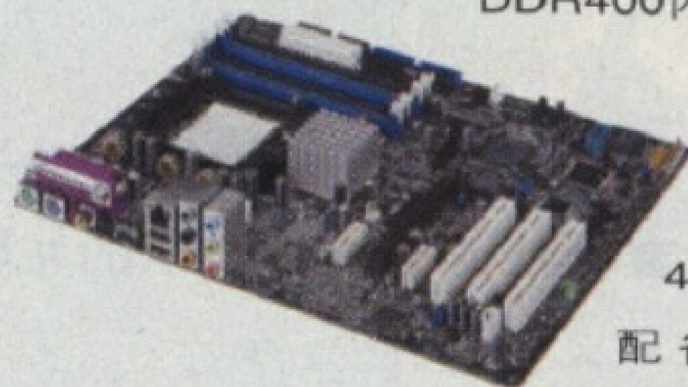
腾讯/IT世界网打造年度评测

2005年8月18日，腾讯网与IT世界网战略合作暨05年度IT产品联合评测启动新闻发布会在北京举行。本次发布会的主题为“IT媒体新势力”。两家网站将在数码产品库及报价库、年度IT产品评选、频道内容、大型互动活动等方面展开深层次的合作，在内容上形成互补，在宣传上形成共进，以增强双方的核心竞争力。发布会上双方还启动了2005年度IT产品联合评测，覆盖包括手机、数码相机、笔记本电脑、品牌机等十大类IT产品，加上36个独立评测主题，500件IT产品，基本囊括了市场上的主流消费热点。

上市信息

华硕A8V-E SE主板上市

日前，华硕推出一款型号为A8V-E SE的主板新品。该主板基于AMD 939平台，采用威盛K8T890芯片组，搭配VT8237R南桥，支持AMD Athlon 64、Athlon 64 FX及最新的双核心X2处理器和PCI-E构架。拥有1GHz HyperTransport总线，支持双通道DDR400内存规格，4根DIMM插槽最高可支持4G内存。配备的2个SATA和ATA133接口共同组成主板的磁盘子系统，可组建Raid 0和Raid 1。此外，还集成了千兆网卡和8声道高保真音效解码芯片ALC850。**市场参考价：799元。**



赛门铁克发布家用反间谍软件

近日，安全厂商赛门铁克宣布推出全面集成的互联网安全解决方案，为家

庭用户提供防间谍软件、广告软件及其他保障互联网安全的能力。诺顿网络安全特警2005反间谍软件增强版提供实时检测功能，自动清除间谍软件，并可防范新的间谍软件可能对用户PC造成的影响。目前，这一反间谍软件已经集成到赛门铁克安全特警之中。

爱可视MP4 AV500上市

近日，爱可视首款高清MP4——AV500在中国正式发布。AV500是AV400的全面升级产品，重量260克，有较佳的便携性；采用4英寸26万色TFT液晶显示屏，能实现480×272的显示分辨率，并可外接摄像头作为DV使用。**市场参考价：30GB版本5499元。**



爱国者数码新品上市

近日，爱国者推出一系列数码新品。其中半岛铁盒Z1号称全球最薄的MP3，机身厚度为6mm；采用硅晶悬浮式显示屏，使用230mAh内置锂电池，可连续播放10小时。此外，还推出一款太阳镜式MP3 F566。该产品采用超韧性记忆尼龙镜框，能随头形调整外形与尺寸。宝丽来原厂偏光镜片可消除99%的反射光和散射光，还可阻挡强光，隔绝有害紫外线，有效保护眼睛视力。第三款产品是爱国者随身碟微型移动硬盘，尺寸小巧，内置USB接口可作270度自由旋转，增添了产品美观、实用与便携性。**市场参考价：Z1 1199元（128MB）/1599元（256MB），F566 1699元（256M），随身碟399元（4G）/1699元（6G）。**



Lexar发布闪存盘新品

近日，美国Lexar（雷克沙）公司针对我国市场推出一款容量为256MB的JumpDrive Micro灵巧型闪存盘。该产品具备读取/写入指示灯，可显示工作状态。雷克沙表示，购买此款产品的消费者可享受正规的2年质保售后服务。**市场参考价：249元。**

多彩推出第二代垂直鼠标

近日，多彩推出第二代垂直鼠标DLM—368。该鼠标号称将机械的科技工艺同人体工程学原理紧密结合，采用

游戏学院掌门人与媒体坦诚相见 畅谈本土游戏产业未来

■本刊记者 白露



北京汇众益智科技有限公司总裁李新科

涉足一片未经开发的处女地，意味着可能遭遇一场危及生命的冒险，也意味着可能发现一座价值连城的宝藏。从进入中国游戏人才培训行业开始，游戏学院的掌门人李新科或许很清楚这个道理。游戏学院项目从2004年8月正式运行开始，至今已经在游戏人才培训行业经历了将近一年的风雨。在游戏学院成立一周年的时候，本刊记者采访了北京汇众益智科技有限公司总裁李新科。

在谈到这一年来的收获时，李新科认为，这一年来所有的荣辱得失，都是促进企业成长的必需元素。改进教材、提高师资水平、和各大游戏企业形成战略联盟、更好地解决学员就业问题、加强对加盟商方面的管理……李新科忙着更新游戏学院所有关键部位的零件。

李新科认为，日韩游戏产业的侵蚀给中国带来的是经济与文化的双重损失，如果要抵制这种“入侵”，国内游戏产业就需要大量新鲜人才血液的补充。在人才培养的问题上，李新科自有一套自己的独特见解，他强调中国游戏人才培养不可照搬外国模式，“游戏人才本土化”是他始终秉承的理念。

在谈到国产游戏行业的现状时，李新科说，当国内的网络游戏玩家有3000多万人的时候，专业的网络游戏技术人员却仅有3000人左右，游戏开发人才的不足与用户数量的剧增严重失衡，直接导致中国游戏自主研发能力严重滞后。成立中国自己的游戏人才培训机构，为国内游戏行业培养优秀人才，夺回被日韩游戏产业霸占的失地——这个想法是促成李新科联合信息产业部电子教育中心、香港职业训练局在国内推出第一个游戏人才培训项目——游戏学院的原动力。

项目从2004年8月推广至今，游戏学院已在全国大中城市设立50多家授权培训中心，培训学员超过4000人，毕业学员现分布在全国150多家游戏企业工作。在中国游戏人才培训行业还处于萌芽阶段的时候，还不到一周岁的游戏学院，已经做出难得的成绩了。

在谈到游戏培训的未来时，李新科认为，游戏行业尚显稚嫩，以它为基础的游戏培训行业则更适合用“婴儿”相称。没有现成的模式可循，没有相关经验可以借鉴，所有一切都还处于摸索阶段，游戏人才培训行业的发展一路坎坷。李新科认为，中国游戏产业现状和国外不同，所以人才培养需要更贴近本土的实际，不能照搬国外模式。美国课程也好，韩国课程也好，主要是偏向学历人才的培养，目的是培养综合素质高的人才。而游戏学院则更注重培养实践能力强的人才，培养企业实际需要的人才。两者培养的侧重点不一样。从中国游戏产业的现状看来，短期培训诞生的实战型人才更符合中国游戏产业的发展需求。游戏学院肩负着培养优秀游戏设计与开发人才的使命，他们将继续努力，将游戏学院建设成为培训游戏人才的一个“摇篮”，为中国游戏产业的蓬勃发展提供人才支持。

华硕携AI Life技术挺进主板智能娱乐时代

■本刊记者 电子土豆

2005年8月16日，华硕在北京举办主题为“华硕P5智能霸主”的AI Life技术暨945/955新主板发布会。华硕在会上发布了其基于最新Intel 945/955平台的AI Life技术，同时推出采用这些技术的最新P5系列主板。

华硕此次发布的AI Life技术主要包括4个方面：Stack Cool 2专利散热技术、WIFI-TV多功能卡、SATA on the Go外接式硬盘接口技术及AI Quiet智能静音技术，分别针对系统散热、系统静音、家庭娱乐和数据传输（热拔插SATA硬盘）等电脑应用中最热门的方面。基于AI Life技术的P5系列新款华硕主板，将电视卡、收音机和无线网络等功能整合于一体，为用户提供系统的智能化数字娱乐方案。

会后，记者就AI Life技术的一些细节及华硕主板近期的发展策略，采访了华硕全球主板事业部副总经理谢明杰和中国业务事业群产品总监王俊人先生。



华硕全球主板事业部副总经理谢明杰（左）和中国业务事业群产品总监王俊人

●AI Life技术是一个通用的设计

华硕方面介绍说，AI Life技术并非仅针对945/955平台，而是一个通用的设计。比如，其核心的WIFI-TV多功能卡（整合了有线电视、收音和无线网络等功能）便是一个通用的规格，也可做到其他华硕主板上，未来只要通过下载并更新主板BIOS就能使用，但暂时没有打算把它引入到AMD平台。是否要把这些技术加入主板，取决于用户的需求，华硕同时也会提供不含这些技术的标准版945/955产品。

●DDR2内存取代DDR尚需时日

当被问到如何看待945与915的关系时，华硕方面回答说，只要DDR2内存能真正取代DDR市场时，945就能取代915主板。据华硕跟一些内存厂商接触的情况，后者生产的主力已转向DDR2，或许到明年年中时就能看到这个转换，但这还是要看用户的需求程度和市场的发展情况。

●Intel留下的中低端主板市场如何规划

目前Intel的低端芯片组（如i8XX系列）暂时有淡出市场的迹象，因而在中低端主板市场出现了芯片组断层。针对这一形势，华硕方面的观点是Intel绝不会这么如此轻易就放弃低端市场，同时目前也有很多其他的中低端选择。比如中端有i915、VIA的PT系列芯片组，低端有SiS、VIA的芯片组可供选择，而ATI在整合主板市场的机会会更大一些。因为产能的关系，在芯片组选择方面华硕会做一个分配，而不会仅仅局限于一两家供应商，这也同样是为了满足用户的需要。P

无菌材料制造，对应窝槽将拇指与四指环握引领，使按键时的运动不会拘谨手指的垂直放松，消除了使用普通鼠标造成的前臂扭曲现象，可帮助用户摆脱诸如“鼠标手”等职业病。

丽台PX7800 GTX Extreme

近日，丽台科技发布了采用NVIDIA GeForce 7800 GT显示芯片的WinFast PX7800 GTX Extreme显卡。该卡采用NVIDIA GeForce 7800 GTX绘图芯片、256MB DDR3显存、PCI Express 16×总线，同时符合NVIDIA所提倡的未来显卡标准——The POWER of 3：Microsoft DierctX 9.0c Shader Model3.0、NVIDIA SLI多重显示技术和高动态范围（HDR）着色技术，支持最新版本的NVIDIA特殊影像处理技术CineFX 4.0和Intellisample 4.0。



SONY2005秋季LCD新品发布会

2005年8月11日，SONY（索尼）香港有限公司在北京举行的“引领视界未来”2005秋季LCD新品发布会上发布了HX、S及X系列液晶显示器的最新产品。HX系列拥有2个VGA接口和1个DVI接口，使显示器可同时与电脑、电视盒或PS2游戏机连接，同时还内置了SRS WOW环绕立体声扬声器。为商业用户度身定制的S及X系列显示器具有超高亮度及对比度。S系列采用流行的纤细边框设计，而X系列显示器更可同时连接两台主机。据悉，此后SONY将在中国市场上针对LCD产品推出比以前更具亲和力的价格策略。



ATI发布全新CrossFire平台

2005年8月18日，ATI公司在北京正式发布其终极游戏平台——CrossFire。它结合支持Intel与AMD处理器的ATI RADEON Xpress芯片组、普通RADEON显卡及RADEON CrossFire版本显卡，当用户加装一块ATI CrossFire版本显卡时，其RADEON Xpress系统中会加入CrossFire组合引擎架构，让图形效能增加1倍。华硕、友通、精英、技嘉、微星、PC Partner、蓝宝及撼讯等众多合作伙伴将推出



RADEON Xpress 200的CrossFiree-ready主板，而ATI及其显卡产品伙伴将共同推出CrossFire版本的显卡。

优派发布N2010液晶电视



近日，优派推出其第一款液晶电视产品N2010。这是一款专门为10～15平米的卧室而设计的20英寸产品，屏幕比例为4：3，亮度可达450nits，对比度为500：1。N2010采用了优派UniformBriteTM匀称明亮技术和ClearMotivTM动面清晰显像技术，很大程度上保证了画质的出色表现。**市场参考价：4599元。**

盈通ZIPO 1G上市

近日，盈通推出YN-ZIPO多媒体播放器。该产品支持视频播放、MP3、WMA及WAV格式音乐，并具备7种音效选择，可同步显示歌词和播放MTV格式文件，还支持浏览照片和电子游戏功能；高速USB 2.0接口，内置锂电池可连续播放7小时的MTV文件。**市场参考价：1199元。**

前沿技术

"声易通"挑战传统免费电话

日前，北京第三网络通讯有限公司、中科院沈阳计算技术研究所及中国卫星通信集团联合推出"声易通"语音通信服务。据介绍，用户只要在"声易通"网站上点击通话按钮，网站浏览者无需注册和登录，就能通过电脑耳麦进行语音通话。"声易通"号称无论客户在全球任何地方，只要有互联网接入就能与企业进行通话，且企业不用按照通话时间付费。目前包括和讯网、新浪网、中国教育招生服务网等众多企业客服、市场销售部门，都已陆续开始使用"声易通"服务。

促销新闻

BenQ DVD-RW降价促销

近日，明基（BenQ）将其主流DVD-RW产品DW1640降至499元。DW1640支持16×刻录和8× Double Layer（双层）刻录，其中8× Double Layer刻录可大幅缩短单次8.5GB刻录等待时间。DW1640拥有BenQ WOPC动态激光智导II技术和Tilt Control技术，可保证刻录成功率和刻录品质。

讯景6200A低价促销

近日，XFX（讯景）推出一款售价为499元的6200A显卡。该卡采用非公版PCB设计，支持高频GDDR3显存，并在显示核心上加装了风扇，以提高散热效果。6200A采用DVI+D-Sub+S-Video输出接口，可实现nView双显示输出功能。

新网开展促销活动

近日，国内CN域名注册服务商新网（www.xinnet.com）宣布，从8月22日开始，在全国展开"黄金风暴，新网缤纷送好礼"活动。活动期间，凡是新网的老会员，为任何机型续费达到1000元，就能得到价值78元的双飞燕光电鼠标1个；为任何机型续费达到2000元，将得到价值168元的星光数码摄像头1个；为任何机型续费达到4000元，将得到价值588元的爱国者存储手表1块。

Kingmax新炫彩内存促销

近日，Kingmax（胜创集团）开展促销活动。即日起到10月31日，凡在指定经销商处购买Kingmax炫彩内存的消费者，现场刮除对奖标签上的对奖栏获得对奖编号。如果编号最后两位数为"99"，则可直接领取纪念奖。另外，凭借所购产品的对奖编号登录www.kingmax.com.cn，简单注册后就可参加炫彩内存抽奖活动。通过9月15日与10月31日的两次抽奖，参与活动的消费者即有机会获得由Kingmax提供的智能手机、数码相机、苹果iPod以及Kingmax存储卡和炫彩内存等奖品。



本月重点关注的病毒

"狙击波"（Worm.Zotob.a） 威胁级别：★★★

该病毒将自我复制到目录：%system%\botzor.exe，并添加到启动项。开机自运行，通过MS05-039漏洞进行传播，并向未感染的机器发送漏洞溢出数据包。用户一旦被感染，会通过IRC被病毒传播者控制，禁止用户更新安全软件。病毒攻击目标系统时，可能造成系统不断重启、系统不稳定等情况。

"灰鸽子"（Hack.Huigezi.bk） 威胁级别：★★

它是一种集多种控制方式于一体的黑客、后门病毒。用户一旦中毒，其电脑就可能受控于后门种植者。控制者可利用病毒自动上线功能轻易查找到用户电脑的IP，然后可任意操作用户电脑上的文件，发送多种控制命令，操作其注册表，获取其IP地址、地址位置、电脑名称、系统版本、备注等信息，还可进行语音监听、语音发送、远程视频监控等。

"武汉男生变种CR"（Troj.WHboy.cr） 威胁级别：★★

该木马可通过多种流行即时通讯工具传播，如：MSN、QQ、POPO等。感染系统后，病毒会伺机盗取《传奇》游戏的帐号及密码，并将其发送到病毒作者的信箱中。

"Bobic"（Worm.Bobic.d） 威胁级别：★★

该病毒隐蔽性极强，会自我复制到系统目录，并添加到启动项。发作时生成一个临时病毒文件，并注入explorer.exe进程；从网上下载其他病毒，搜索本地邮件地址，发送邮件进行传播，并给用户植入后门，直接降低用户信息的安全性。

"密码陷井"（Troj.pswSteal） 威胁级别：★★

该病毒的主要目的是盗取用户的ICQ、MSN密码及其他重要信息；会在系统中生成%Current Directory%\passwords.zip文件；并将其添加到启动项，以便开机自运行。病毒运行时，会禁用任务管理器，然后搜集用户的密码及其他信息；生成以下临时文件：nullserv.exe、nullserv2.exe、nullserv3.exe、nullserv4.exe、passwords.dll、passw0rd.dll、pass.dll、password.dll，最后压缩为password.zip，传到指定邮箱：funguskid@gmail.com。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到毒霸网站**www.duba.net**下载新的升级包。



全是高科技

■本刊记者 龙猫

我一直认为，“高科技”是现今社会上被糟蹋得最惨的名词之一。谁都相信“科学技术是第一生产力”，利用科技致富自然无可厚非，可如今不管多么俗不可耐、低级下流，甚至封建迷信的东西，沾上“高科技”3个字就都能堂而皇之地摆到台面上说事，这实在不像一个进步社会科技发展道路上理应出现的现象。

门户网站利用“高科技”手段“拉皮条、卖春药”盈利就不用多说了，和他们比起来，那些被政府部门查封的色情网站的“不法收入”简直是九牛一毛。如今那些色情网站倒的倒散的散，放眼望去祖国江山一片红，可门户们不仅皮条照拉，春药照卖，还变着法地做一些搞怪的事吸引眼球。当初芙蓉姐姐的声名鹊起，还不是门户们炒起来的。炒来炒去，终于炒来监管部门一纸封杀令，理由是“不利于网络环境健康”，于是各大媒体转而对他们一手捧红的芙蓉姐姐由追捧变为棒杀。门户们可不在乎——我的宣传效果达到了，点击率也上来了，而且也间接证明了我追捧和炒作的能力：一个芙蓉倒下去没关系，下次我再发掘个翠花、小桃红什么的出来炒炒，效果没准更好！只可怜了“壮志未酬身先死”的芙蓉姐姐，一夜之间被人捧上了天，屁股还没坐稳就又结结实实地被捧她起来的网站踩下了地。

其实和“皮条、春药”什么的相比，芙蓉姐姐的形象虽然谈不上“健康”，至少还没用“露点”“花边”之类更加低级的手段娱乐大众，也没非逼着网民花钱发短信、搞竞猜。门户们没命地追捧芙蓉，顶多让狂盼自己出名的芙蓉姐姐如愿以偿，再也就是给网站带来些许有限的流量。而如果打些擦边球，搞些“神秘”内容的手机注册、短信竞猜的活动，不止网站获利，从运营商到内容提供商都能从中捞到油水。

提到发短信、搞竞猜这些高科技赚钱途径，记者不由得想起两次经典案例。2004年9月7日晚，央视4套《今日关注》栏目在关于俄罗斯北奥塞梯别斯兰市人质危机的报道中，滚动播出有奖竞猜信息，猜测人质危机死亡人数：“俄罗斯人质危机目前共造成多少人死亡？选项：A.402人；B.338人；C.322人；D.302人。答题请直接发短信至：移动用户发答案至XXX，联通用户发答案至XXX。”

如果说趁着春节晚会、超级女声之机玩短信投票和电话竞猜是发现了一条铺满黄金的盈利之路；利用高考、中考、四六级考生盼望早日知道成绩的急切心理搞高价短信、电话查分是居心不良、趁火打劫，那么利用天灾人祸作短信有奖竞猜就只能说有些人的良心已经无法用语言来形容了。尽管事后央视宣布两名制片人被免职，还为此召开了多次大小会议进行自我检讨，但此次事件在观众中产生的恶劣影响恐怕远非免几个人、开几个会就能消除的。而从更长远的角度看，这次事件很可能给一些有贼心没贼胆的人做出了榜样——这种事央视都做得出来，还有谁不能做？

“人质事件”给世界人民造成的心理上的阴影刚刚开始淡化，英国伦敦又发生了地铁爆炸案。很显然，有些人并没有把“人质事件”短信有奖竞猜的教训当回事，又开始故技重施，使出雷同的盈利手段。就在伦敦爆炸案发生当天，国内某著名网站便在其广告招商页面上打出了“伦敦地铁爆炸案广告招商方案”，给出了爆炸案页面各不同位置的广告售价，而这些广告要比其他页面的广告价格高出几成。

现在的“高科技”可谓“上得厅堂，下得厨房”，也许依附于互联网生存的门户网站们的“高科技”目前还只能被有条件上网的用户享受到，而从中华学习机的时代就出现的“电脑算命”则早已“飞入寻常百姓家”了。想必许多人都在旅游景点或夜市上见过这些“高科技Fortune teller”，只见电脑屏幕上一位长着扑克脸的2D美女眼珠子滴溜乱转，操着一口愣愣的平翘舌不分的普通话解读你的未来。算出的结果准不准确是一回事，信不信又是另外一回事。但如果你管这叫封建迷信，肯定有人和你急：再怎么着人家用的也是电脑，是高科技，高科技能叫封建迷信么？有了这些“高科技”，接受算命的人一般不会在乎那块八毛的，权当花钱听个乐子，既能让摊主发点小财，又可以娱乐大众，而管理部门还可以收税，并能解决就业问题，何乐而不为？

为了这“一举多得，利国利民”的种种好处，我们可以对社会上这些莫名其妙的怪现状视而不见，可有一天我收听广播，听见XX人民广播电台里一对痴男怨女用煽情的口吻说道：“你想知道你姓名中蕴含的奥秘么？你想通过姓名寻找你的缘分么？请用手机发送你的姓名到XXXXXXX，就可以找到满意的答案。”我登时无语。好歹这家广播电台前面也带着“人民”两字，难不成也为了“利国利民，娱乐大众”，这些打着“人民”旗号的广播电台真的甘心让自己的格调和地摊上的“高科技Fortune teller”看齐？如若如此，有人果真肯做出如此牺牲，真是呜呼哀哉，善莫大焉！

说到最后，不禁令人深思。如果把这些现象的出现归结为监管不力的结果，肯定有人会为自己叫屈，比如中国移动。的确，如果当初中国移动没有对门户网站的短信业务下狠手整治，也许局面会比今天更加混乱。然而一次记者从手机登录中国移动的手机门户网站移动梦网，从其主页上进入“XX风采”，选中一个叫“午夜兰桂坊”的栏目时，赫然发现里面从上到下列出了如下收费服务：迷醉红颜更诱人、美眉写真大尺度、少女初春地带、娇点风云露、小秘书集中营……

如果拿着高科技胡闹是个人行为，那叫不务正业，叫高科技犯罪；那么带着“官方”二字的“高科技胡闹”又是什么，是科技和文明进步的标志？再看看上面列出的“高科技”事例，又有几件算是“个人行为”？科技使人进步，科技不会犯错，但如果科技的外皮被别有用心地蒙在一些原本见不得人，或早该从世上消失的事物上，再堂而皇之地招摇过市，就不再仅仅是能简单用对错来一言以蔽之了——和他们相比，“不利于健康”的芙蓉简直跟处女一样纯净。P



高低双雄——NVIDIA“6、7系”显卡新品评测

■晶合实验室 魔之左手



高端悍将——GeForce 7800 GT

厂商： 讯景（XFX）　**上市：** 2005年8月　**售价：** 3999元

附件： 驱动光盘、说明书、DVI转VGA接头、S-Video连接线及多功能转接线、一转二电源接口、附赠游戏

推荐： 高级游戏玩家　**咨询电话：** 0755-61323201

按照惯例，在NVIDIA最高端的显卡公布后不久，其简化版产品便会以更低的成本推向价格稍低一级但容量更大的市场。在改变了命名规则后，G70家族中的“老二”被命名为GeForce 7800 GT，与老大GTX仅有一字之差，却类似于前任GeForce 6800 GT的命名。



GeForce 7800 GT显示核心

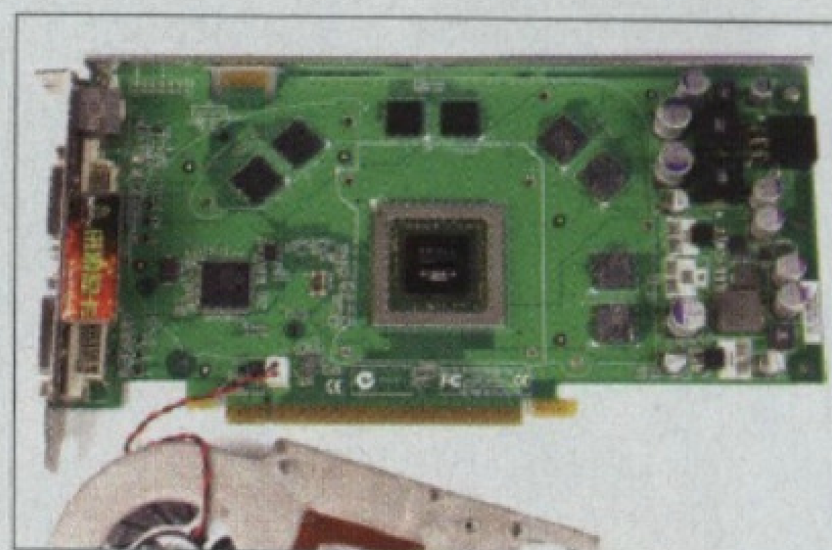
GeForce 7800 GT与GeForce 6800 GT不同，除在核心显存频率上较顶级产品有所降低外，其像素渲染单元和顶点渲染单元也有一定缩减：标准核心/显存频率为400/1000MHz，拥有20个像素渲染单元和7个顶点渲染器。不过即使是有一定缩水的GeForce 7800 GT，在规格方面也高于前一代顶级产品GeForce 6800 Ultra。

显卡规格对比表

产品型号	GeForce 7800 GTX	7800 GT	GeForce 6800 Ultra	6800 GT
核心频率（MHz）	430	400	400	350
渲染流水线数量	24	20	16	16
填充率（G Texelss）	10.3	8.0	6.4	5.6
显存频率（MHz）	1200	1000	1100	1000
显存位宽（bit）	256			
显存类型	256MB DDR3			
显存带宽（GBs）	38.4	32	35.2	32
官方预计售价（元）	4999	3999	/	/

注： 表中为NVIDIA官方规格，显卡厂商可根据情况进行调整。

讯景（XFX）是最早推出GeForce 7800 GT显卡的厂商之一，从外观上看，讯景GeForce 7800 GT显卡正面的散热器显得短粗得多，当然其板卡整体也缩短了一些。在供电电路中可看到一些元件精简的痕迹，不过其辅助供电接口仍需要从两个4针电源接口取电。讯景在显卡顶部安装了比较厚实的金属条，有效防止了显卡的变形。



讯景GeForce 7800 GT拆除散热器后

这款显卡采用英飞凌的2.0ns GDDR3显存，8颗显存共提供256bit位宽和256MB容量，所有显存集中在显卡正面，这与GeForce 7800 GTX明显不同。显卡搭载飞利浦视频芯片，可提供完整的VIVO功能，它提供了两个DVI接口和一个S-Video接口。

讯景GeForce 7800 GT的频率并没有采用NVIDIA官方公布的标准设置，其核心/显存频率达到了450/1050MHz，核心频率甚至超过了GeForce 7800 GTX，因此性能相当强劲。我们在性能测试中采用华硕P5ND2-SLI主板，P4EE 3.73GHz处理器，DDR2 533 512MB×2；操作系统为英文Windows XP专业版+SP1，显卡采用雷管77.77版驱动，主板驱动为ForceWare 7.13。G70 CineFX 4.0引擎的强大威力在讯景GeForce 7800 GT上仍然表

GeForce 7800 GT测试成绩表

显卡/成绩	讯景GeForce 7800 GT		GeForce 7800 GTX	
	No AF，No FSAA	4X AF+4X FSAA	No AF，No FSAA	4X AF+4X FSAA
3DMark 05 V1.20总分				
1024X768	7134	6948	7522	7340
1280X1024	6205	5981	6623	6404
1600X1200	5362	5153	5776	5524
单像素填充率M Texelss	4801.1	N/A	5225.0	N/A
多像素填充率M Texelss	8938.3	N/A	10275.8	N/A
3DMark03 build 360 总分				
1024X768	18852	10534	16602	10955
1280X1024	12619	7926	13322	8374
1600X1200	10260	6113	10885	6510
DOOM3 Ultra Quality，fps				
1024X768	112.9	91.9	112.5	93.8
1280X1024	105.0	66.9	105.2	69.8
1600X1200	89.2	49.2	92.0	51.7
Half-Life2 Canals，fps				
1024X768	141.75	128.95	141.62	132.64
1280X1024	118.47	89.74	126.91	93.97
1600X1200	97.39	69.57	107.68	72.77
AquaMark3 总分				
1024X768	80.09	73.47	81.28	74.14
1280X1024	75.33	65.73	76.86	67.15
1600X1200	69.05	56.97	71.91	58.72

现得非常明显，无论在测试软件还是游戏引擎测试中，它都可相当轻松地应付：在开启4倍抗锯齿后，这款显卡的所有测试数据仍达到了相当不错的水平。讯景GeForce 7800 GT的高频率带来了很高的填充率，因而在较高设置时性能更加接近GeForce 7800 GTX。



尽管对用户而言，讯景GeForce 7800 GT显卡3999元的价格仍很高，不过作为面向中高端玩家而不是顶级发烧友的产品，GeForce 7800 GT将有望成为未来这一市场的主流。它在价格等方面必然有进一步调整（“非超频”版的价格无疑会更低），具有一定经济实力的玩家可多关注这一系列。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

低端利器——XFX GeForce 6600 LE



厂商：讯景（XFX）　**上市**：2005年8月　**售价**：999元
附件：驱动光盘、说明书、DVI转VGA接头、S-Video连接线
推荐：初级游戏玩家　**咨询电话**：0755-61323201

在2004年的低端游戏显卡市场中，最为火爆的是ATI RADEON 9550。NVIDIA尽管在千元左右及更高价市场中成绩非常出色，但在出货量相当巨大的500元市场中，却缺乏优秀的产品。不过，在ATI推出R9550的PCI-E版继承人RADEON X550后，NVIDIA也突然推出了针对这一市场的新品——GeForce 6600 LE。



GeForce 6600 LE核心

尽管从名称看，它是6600系列的新型号，但其核心却和GeForce 6200一样是NV43-V。它采用CineFX 3.0引擎，支持DirectX 9.0c、Shader Model 3.0，拥有IntelliSample 3.0抗锯齿技术及UltraShadow II 阴影处理技术。GeForce 6600 LE的频率相对6200有相当大的提升，NVIDIA要求其最低核心/显存频率为300/500MHz，但大部分显卡厂商都将其产品的核心频率设为425～500MHz，显存频率则达到了1000MHz（甚至高于很多GeForce 6600标准版）。GeForce 6600 LE核心还开启了色彩压缩，Z轴压缩及SLI技术，这些都与GeForce 6600系列完全一样。与其对手X550相比，GeForce 6600 LE的明显优势在于它拥有AGP版本和SLI功能（PCI-E版）。


讯景GeForce 6600 LE AGP版正面

讯景这次也送测了一款GeForce 6600 LE AGP版，型号为PV-T43D-NDP，采用P218版的PCB板，从外形上看和其他GeForce 6600系列显卡非常相似，尾部采用4针辅助供电接口，弥补AGP插槽的供电不足。它采用4颗三星2ns GDDR3颗粒，规格为8M×32bit，总容量为128MB，位宽128bit；借助高规格的显存，这款显卡的核心/显存频率达到500/1000MHz。它提供了双DVI输出和完整的VIVO功能，为用户提供了更丰富的娱乐选择。

在测试中，我们采用AMD Athlon 64 3000+（Socket754，2.0GHz）处理器，技嘉K8VT800 Pro主板（K8T800 Pro芯片组），DDR400内存256MB×2；操作系统为英文Windows XP+SP1，安装VIA HyperionPro驱动5.00A，显卡安装自带光盘里的77.77版驱动（公版驱动暂时还无法识别该型号）。

GeForce 6600 LT
测试成绩表

3DMark 05 v1.20总分	
1024X768	2573
1280X1024	1908
1600X1200	1432
3DMark03 build 360 总分	
1024X768	6431
1280X1024	4824
1600X1200	3683
DOOM3 High Quality，fps	
1024X768	67.7
1280X1024	47.1
1600X1200	34.4
Half-Life2 Canals，fps	
1024X768	60.11
1280X1024	40.84
1600X1200	30.15
AquaMark3 总分	
1024X768	46.80
1280X1024	36.97
1600X1200	28.49



从测试结果看，讯景PV-T43D-NDP的性能确实不错，甚至很难让人相信这是一款核心仅有4条像素渲染管线、128bit显存带宽的产品，不过代价就是采用了成本较高的DDR3显存，带来价格的上升。作为争夺低端市场的产品，GeForce 6600 LE具有相当的潜力，特别是其AGP版本，会让经费还不充裕的用户有更多的选择。P



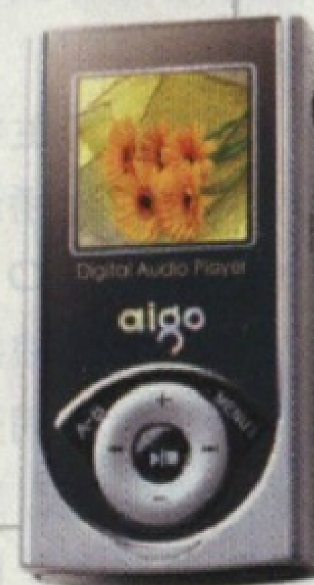
炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★

移动存储 自由生活

精致小巧
15米超强录音

爱国者录音王系列
迷你彩屏录音王F258





大小只有名片的1/3

爱国者
录音王
F258

长距离超清晰
单键录音

特有电话
转录功能

人性化的
定时录音功能

aigo 爱国者®
自主科技 自由生活

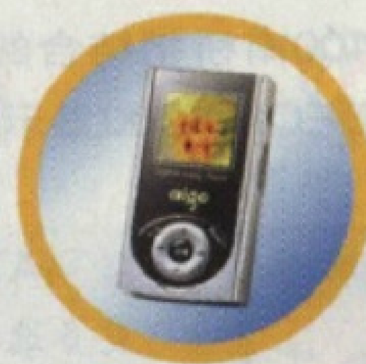
通过ISO9001国际标准质量体系认证、英国UKAS皇家皇冠认证

谈判、提案、创意会、各种培训……大事不断
订机票、买礼品、写总结、制作课件……小事频繁
还好我有爱国者Super录音王F258
远距离清晰录音、超强电话转录
工作从此有条不紊
MINI小身材，携带方便
65000色彩屏，可进行图片浏览
工作之外，给你多彩的音乐生活


音效王P890


录音王S


爱国者MP3
F158 Plus



华旗资讯®
http://www.aigo.com
网上订购：http://shop.aigo.com
阳光服务热线：800-810-7666
未开通800业务地区请拨打：010-82607776

ATI整合芯片组新力量
——精英RS482-M754主板

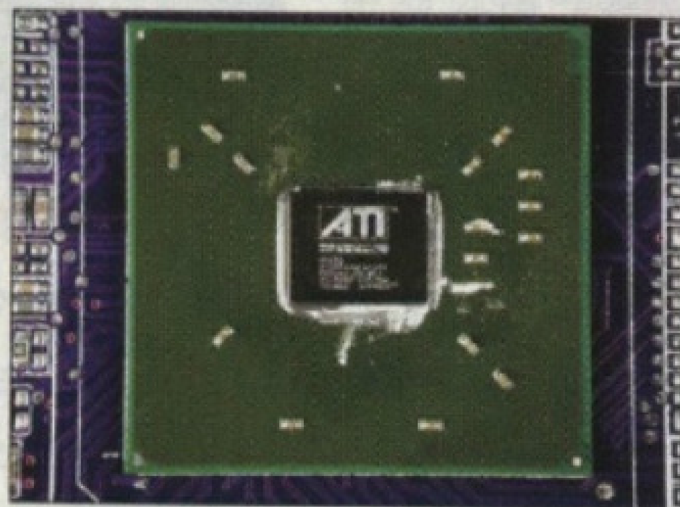
■晶合实验室 狂暴鸭



厂商：精英电脑（ECS）	上市：2005年8月
售价：650元	附件：无（送测样板）
推荐：网吧装机与普通家庭用户	咨询电话：010-82676888

作为老牌的显示芯片厂商，ATI在今年8月23日迎来了它20岁的生日。经过多年的技术积累与市场开拓，ATI开始向主板芯片组市场进军，两家主要显示芯片厂商的战火已开始延伸到主板领域。

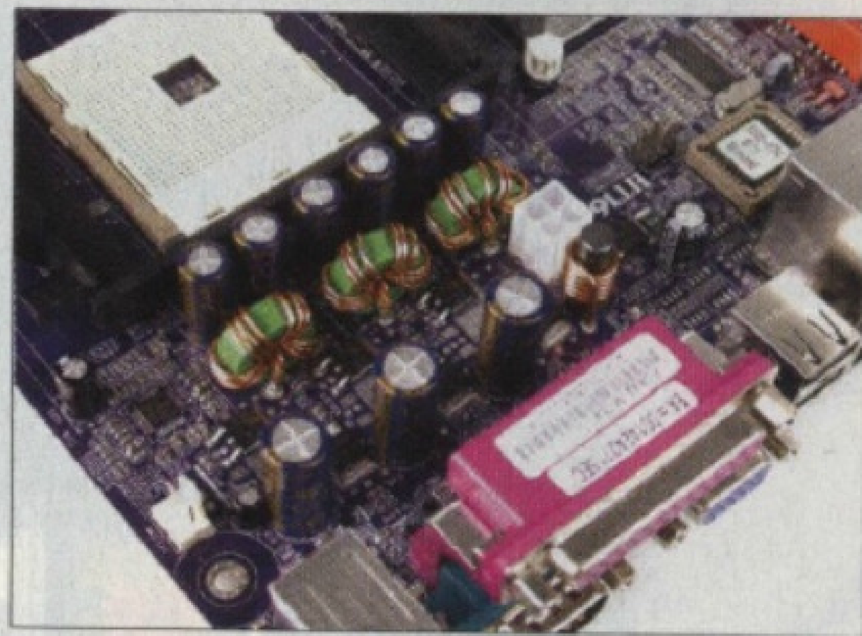
ATI将其主板芯片组中的北桥统称为RADEON Xpress200，根据芯片型号的不同进行产品线划分。对普通用户来说，区分起来较为困难，主板芯片的特性也仅能靠主板厂商的名称型号来辨识。据悉RS480到RS482编号的变更，仅仅是制造工艺由0.13微米过渡到0.11微米，但芯片组发热量的减少应该对系统整体温度的控制很有帮助。





RS482北桥与SB400南桥芯片

精英RS482-M754是一款采用ATI RS482北桥与SB400南桥相结合的主板，RS482北桥内部集成了RADEON X300显示核心，主板被设计成Micro-ATX的形式。它支持Socket754接口的Athlon 64处理器，由于这种CPU内建内存控制器仅支持单通道DDR内存，所以主板只提供了2组单通道DDR400 DIMM插槽，内存总容量可达2GB。它采用三相供电线路并配以4针CPU辅助供电接口，在实际使用中，即使不插上4针辅助供电电源也可稳定地跑完所有测试程序。



采用三相电源供电，并配以AMD低端平台不常见的4针辅助供电接口

这款主板提供了1个PCI-E X16和3个PCI槽。主板背部提供了4个USB 2.0及10/100M网卡接口，还提供了4个USB 2.0和音频扩展针脚；它板载两个ATA 133接口与4个SATA接口，支持SATA RAID 0、RAID 1两种模式。

测试平台采用Athlon 64 3000+处理器（主频2.0GHz，512kB缓存）、Kingmax DDR400 256MB×2、技嘉RADEON X800标准版256MB、WD 1200JB硬盘；安装英文Windows XP专业版+SP1，安装RADEON IXP200 5.7芯片组驱动和ATI催化剂5.7版显卡驱动。

这款采用RS482北桥的主板，在测试中的与我们之前测过的RS480得分差别并不大，而整合显卡的性能则只能满足最基本的游戏需求。

测试项目/产品		精英RS482-M754主板
Sisoft Sandra Pro 2004	内存带宽Int Buffered iSSE2（MB/s）	3080
	内存带宽Float Buffered iSSE2（MB/s）	3080
	Business Winstone 2004	25.6
	CC Winstone 2004	31.3
Super π v1.1	104万位运算时间（秒）	45
3DMark03 v330	1024X768/32位色	9185（1712）
3DMark05 v110	1024X768/32位色	4311（558）
DOOM3 demo1	Low Quality 640X480	96（13.1）
	High Quality 1024X768	70.2（7.6）
Half-Life2 默认设置 Canals，fps	640X480	118.29（34.16）
	1024X768	114.87（17.12）

注：括号内为内置显卡的成绩。





ATI新款整合芯片组的发布显示了它进军主板芯片市场的决心，为用户带来了更多选择。从性能上说，它与竞争对手的相关产品差别并不明显，在此基础上提供的X300内置显示核心为组建低价PC与网吧用机提供了良好的平台，具有较高的性价比。但我们认为，ATI芯片组要得到广泛接受，还需要获得更多主板制造商的支持。P

炫目度：★★★☆
口水度：★★★
性价比：★★★★



家居伴侣
——麦博M600多媒体音箱

■晶合实验室 狂暴鸭

厂商： 麦博（Microlab）
上市： 2005年8月
售价： 260元
附件： 音频连接线、保修卡
推荐： 时尚的年轻一族，特别适合搭配简约风格的家居
咨询电话： 800-830-5652

麦博的梵高系列音箱曾给我们留下较深刻的印象，其产品的外观和单元设计也给人耳目一新的感觉。近期麦博又推出了一款主攻低端2.1市场的M600音箱。

麦博M600的外观设计有着浓郁的“苹果”味——精致而简约，但它并不是简单地模仿，只是吸收了值得借鉴的元素，无论外形设计还是色彩搭配都有独到之处，使得M600看上去更像精致的艺术品。音箱主色调为白色，辅色为黑色，在适当的地方点缀着银灰色，具有强烈的视觉对比，设计者很好地把握了主色和辅色的相对关系，整体看上去很协调，配合简约风格的家居可以说相得益彰。

M600的外壳制作工艺优秀，卫星音箱采用白色工程塑料，箱体细腻的手感令人爱不释手，黑色金属网罩配以银灰色图层的边框，金属气息浓重。卫星音箱采用3英寸扬声器，其网罩为一体式设计，无法拆卸，主要是为保护扬声器单元。配上底架后的卫星音箱会略微高过方方正正的低音炮，底座上一个小小的仰角更有利于扬声器指向聆听着的耳朵。



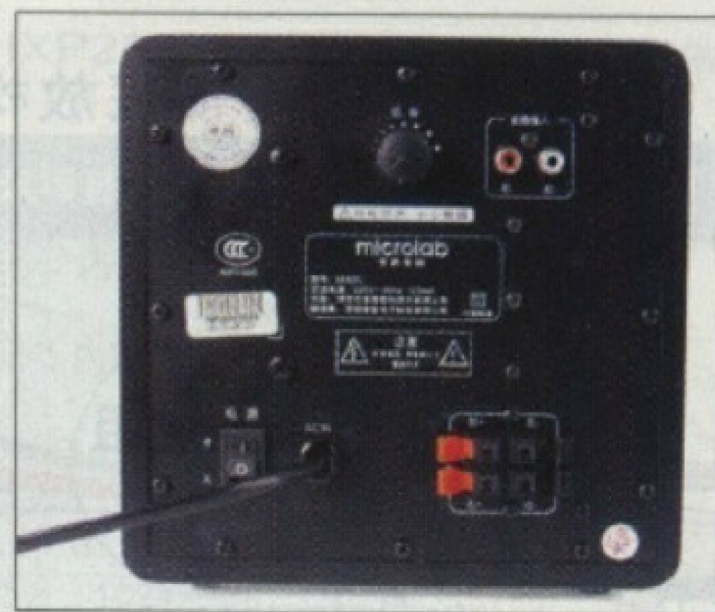
与传统2.1音箱一样，音箱的开关与音量调节也设置在木质低音炮上，为了不破坏整体色彩的统一性，前面板下方仅有银色的音量旋钮与蓝色的电源指示灯，低音旋钮则被安置在箱体背部，调节起来有些不便。

M600的木质低音箱内部结构较为简单，电路部分被固定在金属背板上，背板兼有散热作用，使用较长时间后背部发热较为明显。它的电源变压器输出功率为24W，与厂商所给出的官方资料符合；功率放大器采用3颗D2030A，运算放大器则为RC4558，均是常见于低端音箱的芯片。

我们使用《AX-煲箱宝宝》软件进行频响测试，麦博M600表现正常，能清晰听到的频响范围覆盖60～14 000Hz，只能说是平平。在实际乐曲播放方面，M600总体来说还是有一定实力的，达到同档次产品中等水平。其高频表现中规中矩，只合适音量下效果尚可，有不错的解析力，但调大音量会有轻微杂音出现；中频表现不错，通透而亮丽，人声较为甜美，长时间聆听会感觉到较浓的数码味，当然这也是该类2.1产品的通病；低频表现尚可，力度、动态、瞬态都有一定水准，一般应用已足够，当然并非特别优秀。



这款音箱的立体声分离度不错，在游戏和视频中的定位能力较好，能清晰地分离出左右声道，音箱中、低频能较好地回放人声及烘托气氛。由于它的功率较小，并不能满足大面积听音范围的需求。



音箱背部接口

总的来说，麦博M600的声音较为干净，更适合表现流行音乐，对重低音与人声上的表现略有些不足，但也对得起它自身的价格水平，应付游戏与视频观赏不会有太大问题，是一款中规中矩的2.1音箱产品。





麦博M600出色的造型设计适合普通家居使用，出色的模具使其更像一件艺术品，而不是普通的音箱。内部设计的限制使它在较高音量时有明显的失真现象，表现处于中档水平，讨巧的外形与不贵的价格使其更适合时尚年轻一族拥有。P

炫目度：★★★★☆
口水度：★★☆
性价比：★★★

为大学生最关心的前途问题解惑


参观可口可乐公司


IBM 的 HR 介绍大学合作计划




新浪 HR 给学生讲座


在华联印刷厂听 HR 老总讲解


微软 HR 给学生讲座

随机抽取来自 47 个城市的 50 名读者

走进名企与 HR 交流就业招聘

《大学生》杂志社举办"美好前程"夏令营

因为订阅了全年《大学生》，半数以上大学生获机遇第一次进京

据《大学生》杂志调查，"前程"，是目前在校大学生最为关心的问题。怎样才能进入大企业工作？企业需要什么样的人？很多学生都心存疑惑。为此，大学生杂志社从数万名全年订阅的读者中随机抽取出 50 名大学生参加了"美好前程"夏令营活动。8 月 1 日至 6 日，营员们走访了 IBM、微软、新浪、华联印刷、可口可乐、游龙在线等公司，与人力资源主管面对面交流。

游龙在线网络公司张秀华总经理在模拟面试中明确地指出了几位应聘同学的优势和不足，由此营员们了解了企业招聘营销人员的要求。IBM 中国公司的人事主管苏毅先生重点介绍了 IBM 招收实习生和应届毕业生的情况，营员们了解了 IBM 的企业文化及招聘条件。微软公司的杨薇女士、北京可口可乐公司的李欢经理、华联印刷公司的谢施欣先生以及新浪公司的段冬先生分别介绍了公司招聘员工的具体条件和要求。通过"美好前程"夏令营，营员们开拓了视野，看到了差距，了解了企业的招聘要求，为今后就业找到了努力的目标和方向。

音箱兵团新兵报到
——三诺H-251多媒体音箱

■晶合实验室 别理我



厂商：三诺	上市：2005年7月
售价：280元	附件：说明书、相关连线
推荐：一般家庭用户	咨询电话：0755-29930649

H-251是三诺最近推出的一款音箱新品，其卫星音箱和低音炮看上去较和谐，笔直的线条、黑色箱体。H-251为全木质结构，中密度板不算特别厚实。这款2.1音箱采用3英寸全频扬声器和5英寸低频扬声器的组合，卫星音箱和低音炮都采用倒相式箱体设计。H-251的操控包括总音量、高音/低音控制，它们被放置在低音炮右侧以方便用户使用。H-251的放大器部分由4558（运放）+TDA2030a（功放）+UTC2030（功放）组成，音箱标注功率为31W，变压器输出功率为22W，放大器后方并没有散热片。

三诺H-251的信噪比标称为"≥75dBA计权"，音箱的上探能力一般，在弦乐等频率较高的应用中显得有些吃力；中频略有些发闷，将倒相孔塞住后略有改善；它的设计显然是想强调低频，但由于功率不大，音量较大时低音有些浑浊，控制音量后能得到较好质量的低频效果。



作为普及型产品，三诺H-251的音质可用中规中矩来形容，并没有惊喜或者大的失误；目前的报价显得性价比一般。P



炫目度：★★★★
口水度：★★★
性价比：★★★

时尚纤巧——明基DP308移动硬盘

■晶合实验室 答笛

由于一般移动硬盘都采用2.5英寸笔记本硬盘，相对于USB闪存来说其体积显得过于庞大，一些厂商便将眼光投向更为小巧的1.8英寸硬盘。明基最近便推出了一款内置1.8英寸硬盘的产品——DP308，采用超轻薄设计，尺寸为98.0mm×64.4mm×14.7mm（长×宽×高），重88g（实测），仅比一张名片略大。



明基DP308的上下两面分别采用乳白色塑料（有黑色和粉色版本）和镁铝合金材质，边角则处理成优美的圆弧形，造型优雅而不失简洁，并附赠质感很好的皮套；Mini USB接口与指示灯位于塑料机身侧面，工作时指示灯会发出柔和的幽蓝色光。明基称DP308能通过2米高的跌落抗摔实验。DP308采用USB 2.0接口，送测样品为20GB版，内置日立1.8英寸的硬盘（型号为HTC426020G7CE10，4200r/m，2MB缓存）。实测中，DP308的读取/写入1.59GB数据（来源/目标硬盘为希捷7200.7）耗时分别为1分33秒和1分30秒，平均读/写速度为17.51MB/s和18.09MB/s，性能相当不错。



与一款"超薄"2.5英寸移动硬盘的体积比较

厂商：明基电通（BenQ）
上市：2005年8月
售价：1499元（20GB）
附件：注重外观和便携性的移动存储用户
咨询电话：010-88516888



在室温25℃下长时间读写工作后，明基DP308的外壳也仅能感觉到微弱的发热，发热量控制得非常好。DP308附带了丰富的软件，包括金山毒霸2005、Q-Key文件加密等，并通过捆绑的UTA移动办公助手软件提供邮件管理、网络帐号和网络访问管理等功能。这是一款外观与内在品质俱佳的移动存储产品，但目前的价位缺乏亲和力。P



炫目度：★★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★

十年风雨路，浓浓"大软"情

——记《大众软件》杂志十周年社庆

■本刊记者 心鹰

去年这个时候，我刚进入《大众软件》杂志社，成为一名职业记者；《大众软件》九周年社庆报道也成为我的第一篇独立报道。时值今日，《大众软件》迎来了它的十岁生日。本以为这次的报道可驾轻就熟、一气呵成。不过，真到落笔之际，反而有一种千言万语在心中，却不知从何说起的感受。十年历程，《大众软件》经历的实在太多，里面赋予的意义又岂能用区区数千字来承载呢？十年，有人说它是开始，有人说它将轮回，但这些词汇都不能确切诠释《大众软件》这本刊物。十年间，《大众软件》从"初生婴儿"成长为"活力青年"；十年中，《大众软件》经历了风风雨雨、波澜曲折；十年里，《大众软件》吸引了无数读者，为中国IT产业的发展奠基铺路……在我看来，"大软十年"更像是一座里程碑，它记载着《大众软件》从出生到成长的历史，记载着一代又一代新闻工作者的心路历程，更铭刻着中国IT产业十年发展之路。里程碑的这端是过去、发展与荣誉，里程碑的那一端是未来、挑战与更长的路……

一、"我们来自五湖四海，为了一个目标走到一起来！"


"读编会"上大家对许多问题展开激烈讨论


来自黑龙江的读者"空心竹"，他也是后院的老朋友了


小会议室同样被占用，每人一盒"士力架"，怕大家饿了……

历届周年庆典前，《大众软件》都会请全国各地的读者、作者代表齐聚北京、畅所欲言。这种惯例对外宣称为"读编座谈会"，而对内，我们更习惯叫它"上课"。原因无它，读者是我们的朋友，更是老师。如何听取读者的意见，如何让更多的读者满意已成为杂志社的"最高指示"。8月24日，杂志社所有员工来得都比平时早许多，有些通宵加班的编辑甚至根本就没有回家，目的就是为了能参加早上举行的"读编座谈会"。大家都把它当作提升自身栏目形象、提高杂志质量的最好课堂。9点30分，读者、作者代表一行10多人在林晓姐姐的引领下来到了杂志社。他们有来自黑龙江的"空心竹"，也有来自广州的朱毅璋，还有来自成都的陈新杰等，可说是天南海北齐聚一堂；加上杂志社众编辑的热情出迎，场面着实热闹。

大家首先参观了杂志社的各个部门，观看杂志制作流程。参观过程中，许多读者都兴味盎然，不时有人掏出纸笔记录着什么。当听到杂志需要经过校对、纸样、黑白样、彩色样、数码样、印刷厂等6次核校过程时，许多人发出了啧啧赞叹声。参观结束后，所有编辑和来访人员一齐来到大会议室参加"读编座谈会"。会上大家各抒己见，笑声不断。其中，来自福建的作者"水寒"的一句"我觉得10年前能接触到电脑的人，本身素质就比较高，不像现在，鱼龙混杂什么人都有！"立时引发"轩然大波"，大家"刀枪棍棒"齐出手，场面开始变得热烈起来。紧接着，一些本来"含笑高坐"的编辑也开始抑制不住，加入了这场"混战"……


中午会餐，大家一起把酒言欢

（当记者拿着大量的采访记录回到坐位上，准备整理一下的时候，发生了一个小插曲。记者的一个朋友在"QQ"上问道："干嘛呢？"答："今天我们十周年

读编会，刚采访完读者代表。”此人忽然急了，“你怎么不采访我啊，我可是你们忠实读者，所有的杂志我都有。平时看的时候都特小心，书都跟新的似的。你太不仗义了……”从此，记者与“仗义”二字无缘。）

二、“认真，诚信，协作，超越”



中华人民共和国科学技术部条件财务司孙增奇处长为大会致贺词

依照日程安排，除了少量留守人员，大部分杂志社员工下午都来到了北京西苑饭店宴会厅，参加在这里举行的《大众软件》创刊十周年暨“新浪UC”杯《大众软件》第三届（2005年度）读者调查颁奖典礼。同时，“游戏学院”《大众软件》创刊十周年系列活动幸运读者开奖仪式也将一同举行。

与以往不同，记者在典礼开始前一小时就来到了会场。一方面是试图捕捉到些许细节，另一方面也是更重要的，是为杂志社传递“重要资料”：一份由杂志社员工独立完成的DV作品。这份作品记录了杂志社十年发展历程的一些片断，也包括了杂志社日常办公的部分典型场景。虽然，和那些专业影视作品相比，这部DV显得有些生涩而又短小；不过，它记录的却是真实的历史。在《明天会更好》的背景音乐声中，这部DV用投影仪在宴会厅循环播放，无数人驻足观看。看着这些了解抑或是不了解“大软”的人，心中的感慨油然而生。



中国科技信息研究所副所长吕伟伟先生（右）为我们抽出了幸运读者特等奖

此次典礼共有280余人参加，到会领导包括：中华人民共和国科学技术部条件财务司孙增奇处长、中国科技信息研究所副所长吕伟伟先生、中国科学技术情报学会秘书长郑彦宁先生以及大众软件杂志社社长兼总编高庆生先生、北京晶合大众广告有限公司总经理刘贫和先生等。另外，新浪网、盛大公司、金山公司、汇众益智、宏碁公司、印刷厂的代表、读者和作者代表也一同参加了此次盛会。



中国科学技术情报学会秘书长郑彦宁（左）正在抽取幸运嘉宾

大众软件杂志社社长兼总编高庆生先生首先致欢迎词。接下来，各位到场领导也纷纷对《大众软件》十周年表示祝贺。读者、作者、合作厂商代表而后依次发言。其中，作者代表“水寒”声情并茂的演讲引起了在座许多人的共鸣，掌声极其热烈、经久不息。下午3点30分，最激动人心的时刻到来了，总价值50万元的“游戏学院”《大众软件》创刊十周年系列活动幸运读者开奖仪式开始。共有2500多名读者分别获奖。其中，来自河北唐山的李一男获得了价值1.5万元的特等奖（奖品为戴尔笔记本电脑1台）。

在《大众软件》杂志执行主编王晨宣读《大众软件》第三届读者调查报告后，《大众软件》杂志编辑部主任田震先生宣读了“新浪UC”杯《大众软件》第三届（2005年度）读者调查获奖厂商产品名单，此次共有36个奖项产生，有大约40家厂商或产品获奖。

三、“雄关漫道真如铁，而今迈步从头越”


《大众软件》杂志社社长兼总编高庆生先生致欢迎词

一位杂志社的老员工对我说：虽然参加杂志社五周年庆的那些老作者和老读者，在这次十周年大庆中几乎看不到了。但是，仍然有那么多更年轻、更优秀的作者和更有朝气的读者加入到我们的行列中来。在与他们的交流中仿佛时光倒流，相聚的感觉依然是那样相似，使我再次感觉到读者对我们的厚爱，也使我又一次认识到自己工作的价值和意义。诚然，刚刚进入工作岗位一年的我，还不能深刻理解这句话中包含的经验与沧桑，但那一份真情实感的流露却让我唏嘘良久。假如我也是一名十年前的“大软人”，此时此刻恐怕已不能手持相机、平静而敏锐地捕捉到这些点滴瞬间了。记得第一次收到读者来信的时候，我也曾兴奋许久。没错，读者的肯定才是我们存在的唯一价值。对一个人来说，能见证历史总是值得骄傲的；对我来说，见证“大软十年”也将成为生命中永远存在的记忆。“雄关漫道真如铁，而今迈步从头越”，《大众软件》今后一定会越办越好，在今后十年二十年取得更辉煌的业绩。



“新浪UC杯”2005年度《大众软件》读者调查统计分析报告

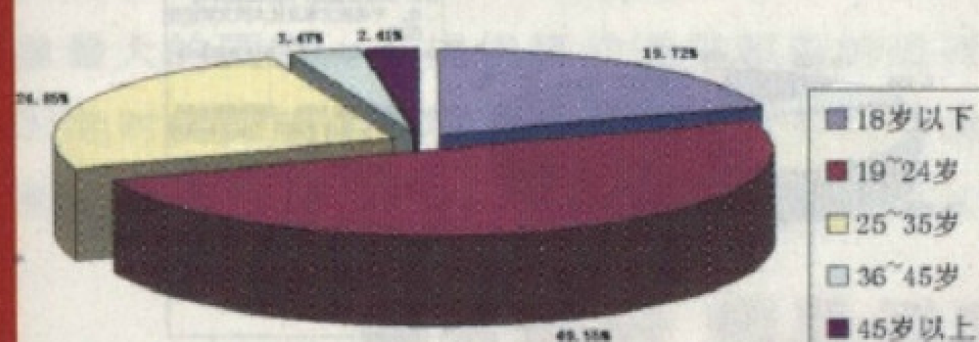
（节选）

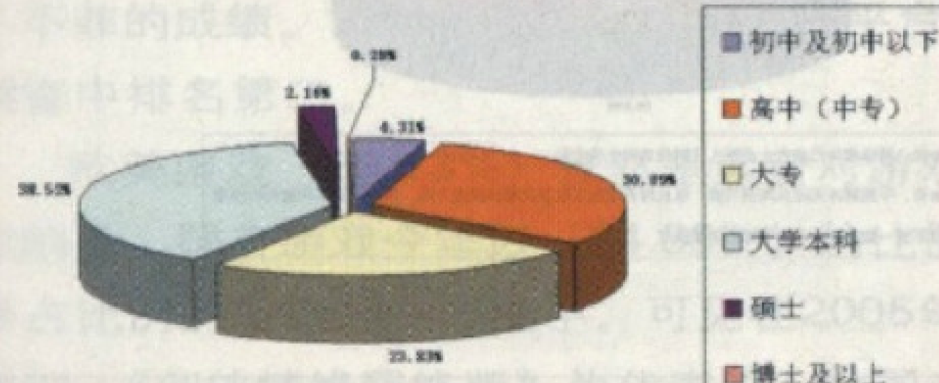
■本刊编辑部

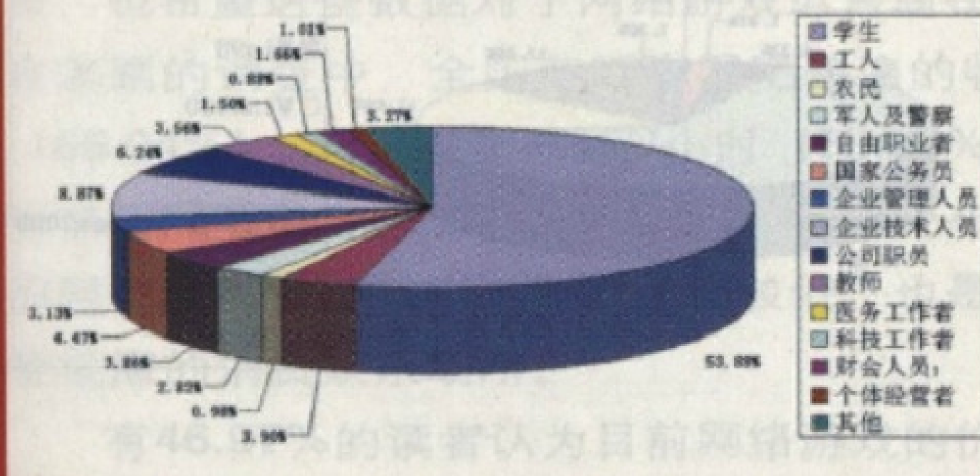
今年是《大众软件》创刊10周年，本次举办的“新浪UC杯”2005年读者调查，奖品总额达到50万元。本次随刊发出调查问卷30余万份，并开通了网上调查，共收到信件回函10 000余份，网络投票20 000多份，总计35 769份；其中有效问卷33 684份，附有读者具体书面意见的回函近20 000份，为《大众软件》今后的发展提供了更加明确的市场需求指导。下面我们对部分相关的结果进行初步分析和评论。

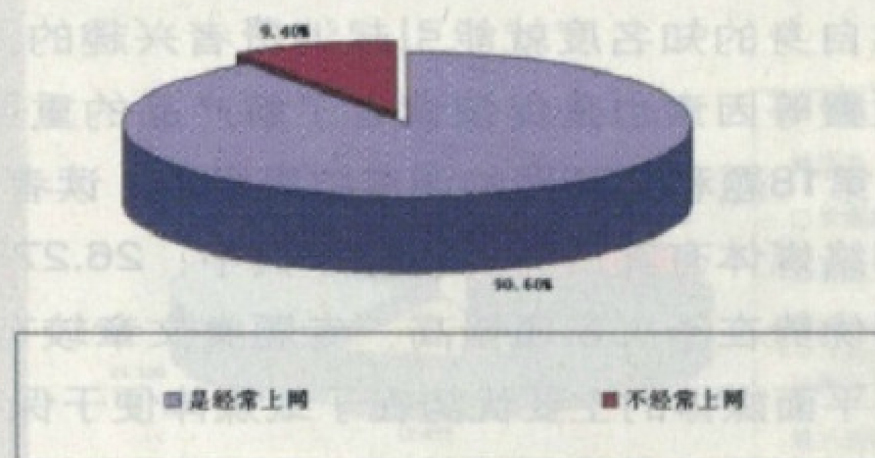
第一部分 读者日趋成熟

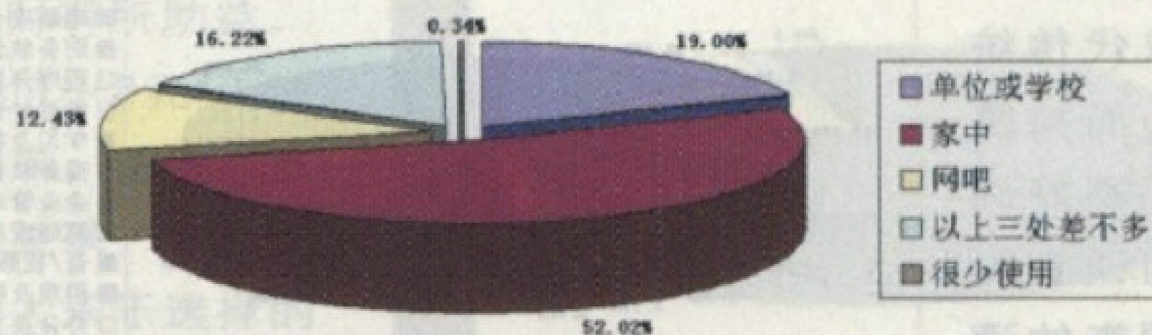
从本次调查结果看，大众软件读者群的平均年龄有了一定增长。其中18岁以下读者群从2004年的25.35%下降到19.72%，19～24岁的比例也下降了6个百分点，25～35岁的人群上升了8个百分点。与此同时我们从教育程度的统计中也能清晰地看出这种情况，其中高中程度读者群下降了7个百分点，同时，大学本科学历的读者群上升了8个百分点。特别是在去年统计中具有硕士学位的读者仅占1%，博士学位的读者为0，今年分别提升到2%和0.28%。这说明我们的读者群是稳固可靠的，读者并没有随着年龄和学历的改变而离开《大众软件》。

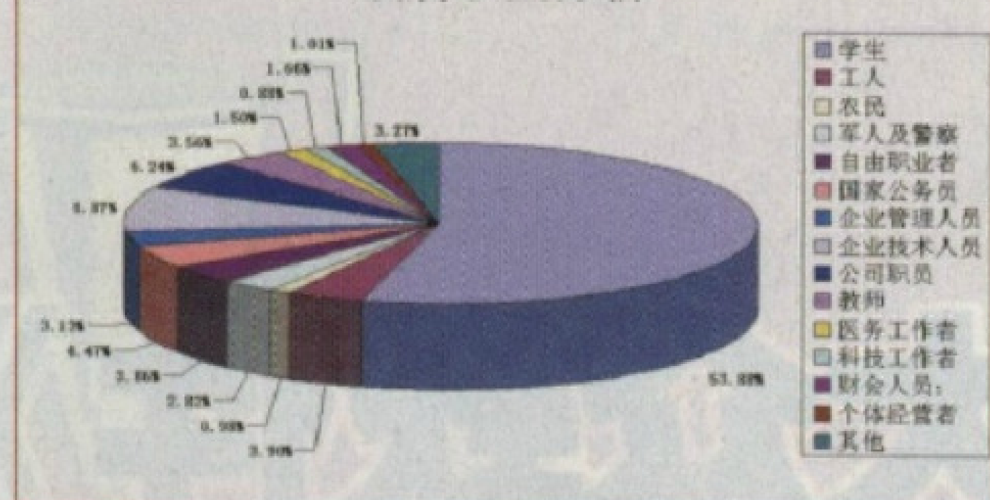






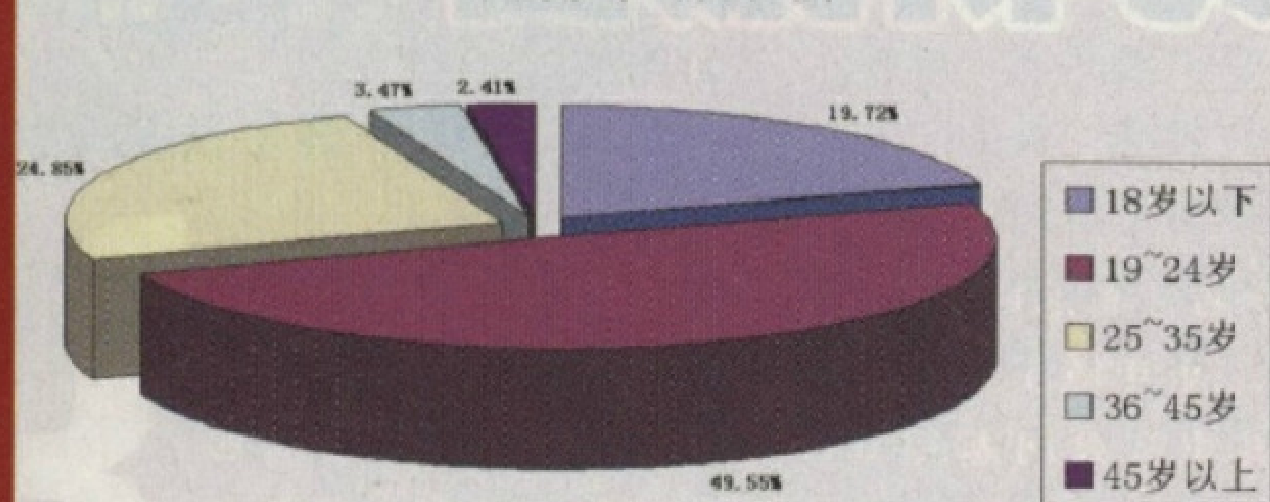


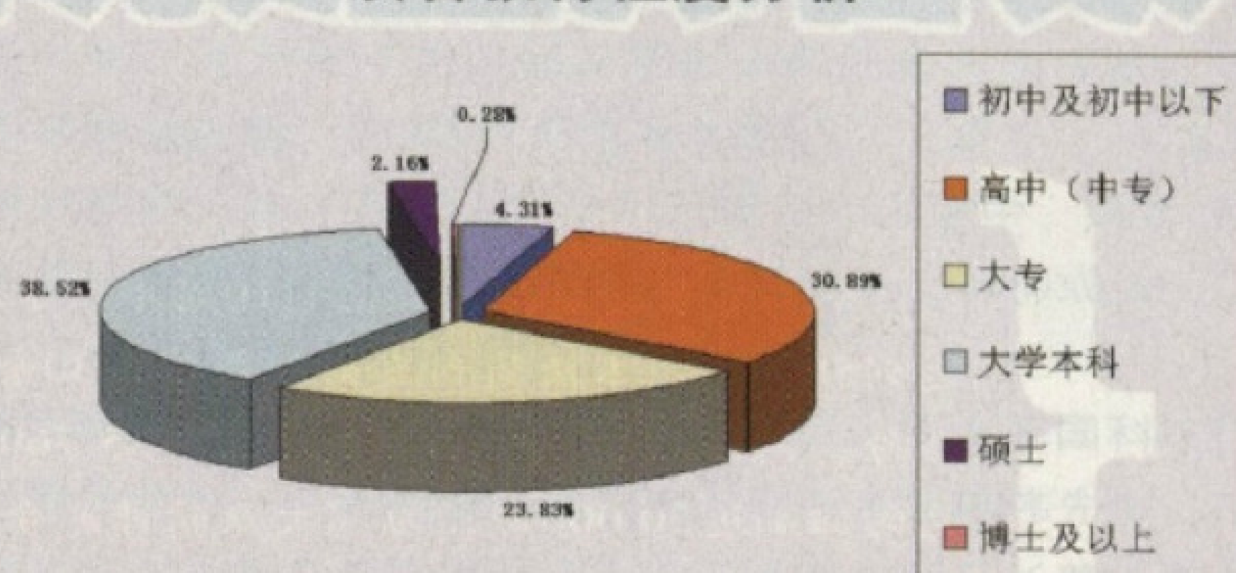




第二部分 与大软一起进步

接近一半读者的阅读年限达到3～5年，和大众软件定位于拥有中等电脑应用水平的读者群是一致的。更令我们感到欣慰的是高达80%以上的读者认为《大众软件》每年均有一定进步，这是读者对我们的厚爱，我们也清醒地看到其中的不足，促使我们进一步提高杂志质量。读者对于《大众软件》图书、出版物等周边产品开发的强烈愿望也给予了我们进一步开拓市场的信心和动力。今年末上市的《大众软件》增刊，我们希望能满足读者的需求。



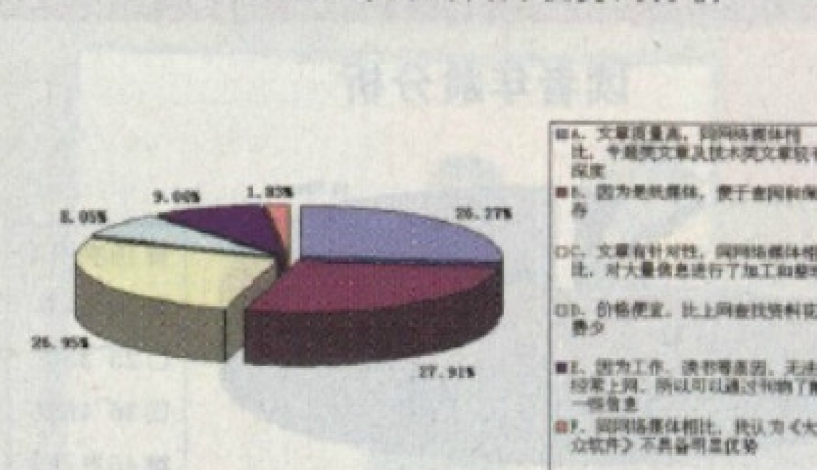


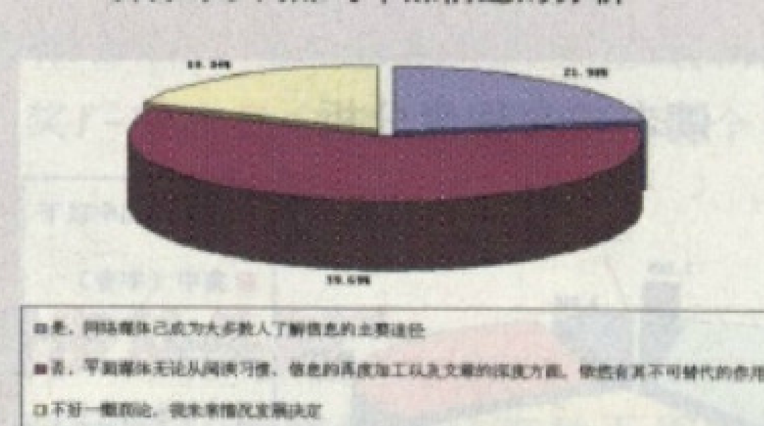
第三部分 广告同样精彩

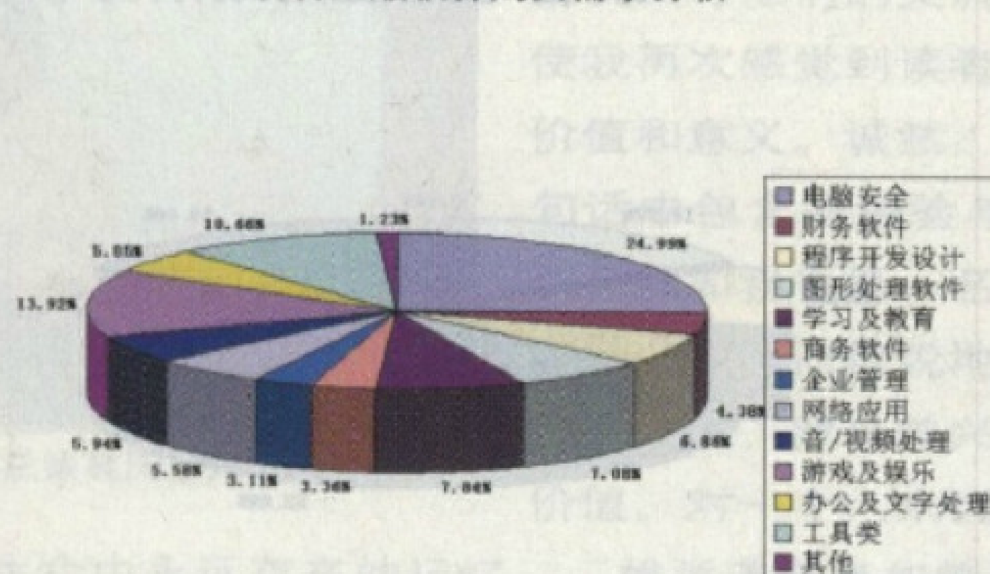
对于62%的读者认为我们的刊物在进步，而认为我们退步的读者，从去年的7%下降到今年的4%，这是读者对我们的信任。

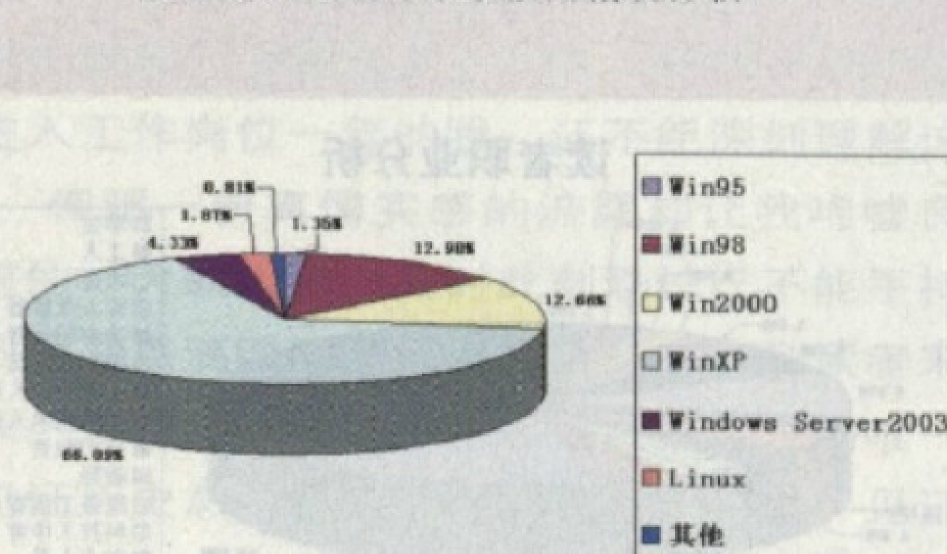
在对成功广告的认知分析上，有25.87%的读者对视觉效果突出的广告有很大好感，创意优秀而产品性能表现突出的产品广告，也会受到广大读者的好评，持这种观点的读者占22.06%。广告在杂志内安排的位置也非常重要，8.77%的读者认为广告在杂志中安排的位置明显，所以给他们留下了深刻印象。而广告中介绍的是自己关心的产品，所以关心广告的人数比例占13.43%。这充分说明产品不是光靠自身的知名度就能引起消费者兴趣的，好的广告创意和好的广告位置等因素也是促使读者了解产品的重要原因。

第18题和第26题的调查结果显示，读者仍然认为平面纸质媒体相对网络媒体有其自身的优势，其中，26.27%的读者认为平面媒体的重要优势在于文章质量高，专题类文章较有深度，而27.91%的读者认为平面媒体的主要优势在于纸媒体便于保存和查阅。在对平面媒体和网络媒体的前景调查方面，59.69%的读者认为由于纸质媒体无论从阅读习惯、信息的再加工及文章的深度方面依然有其不可替代的作用，所以网络媒体并不会在未来取代传统平面媒体。而持赞同观点和“不好确定”观点的读者群体在接受调查的读者中分别占21.98%和18.34%。









第四部分 读者的需求，我们的追求

有32.1%的读者在调查中认为，购买数码类产品的主要原因是被产品新功能吸引，价格也可以接受。可见，价格和功能是一款数码产品的市场能否最大化的决定因素。在《大众软件》读者中，因工作、学习之余消遣（25.93%）以及学习、工作需要（17.83%），乘坐交通工具或等人打发时间（11.22%）也是购买数码产品重要的需求。

在升级配件的需求调查中，显卡（23.09%）内存（20.46%）CPU（20.28%）依次居前三位，这一结果与2004年同一问题调查的结果为显卡、CPU、内存的需求排名基本一致。目前显卡的平均价格已经远远超过其他电脑配件的价格，是读者升级时首要考虑的因素。在此项调查中，准备升级显示器的读者（6.47%）比2004年有所上升。

由于全球液晶面板产能明显提升、价格下降以及厂商之间的激烈竞争，在2005年，《大众软件》的绝大部分读者（50.59%）在购买显示器时，选择或准备选择17″或以上液晶显示器。这一结果也表明了17″液晶显示器目前已成为市场的绝对主流，随着液晶显示器工艺水平的提高，响应时间的进一步缩短，相信今后CRT显示器将在市场中淡出。

在有过网络购物（买卖）行为的读者中，选择易趣网的读者以27.80%的比例位居第一。卓越网（23.50%）和当当网（21.30%）也以不大的差距紧随其后，连同贝塔斯曼网站（12.40%），这4家网站已经占领了个人电子商务网站近九成的市场。

随着中国电信十余年的改革，特别是2004年管理体制的改革，国内移动通信服务的市场迅速扩大，我国成为世界上手机人均拥有量最大的国家。在提供移动通信服务的选择中，中国移动以58.94%的绝对优势成为读者对移动通信服务的首选。中国联通（19.65%）和小灵通（15.07%）同前者相比还有较大差距。

第五部分 倡导健康游戏

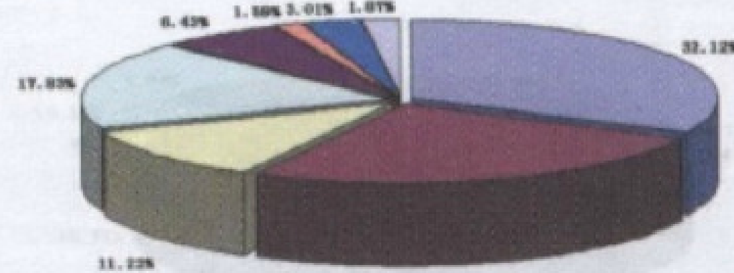
由于上手容易、对机器配置要求低、游戏规则简单等特点，休闲游戏在2005年可谓是一道亮丽的风景线。在2005年，众多知名门户网站和知名运营商纷纷推出自己的休闲游戏平台，其中以腾讯QQ游戏（41.82%）和新浪iGame（11.34%）的声势最浩大，也获得了不菲的成绩。国内老牌知名休闲游戏平台联众（25.40%）在此项调查中排名第二。

欧美游戏（39.13%）依然是读者对游戏出产地的首选，值得关注的是，国产游戏今年以（34.89%）的比例位居第二，与欧美游戏所占比例的差距进一步缩小。可见在2005年，以《梦幻西游》《天骄2》《剑侠情缘网络版》为代表的一批国产游戏无论从市场及游戏创意方面都取得了一定的成绩，增强了国内玩家对国产游戏的信心和期望。

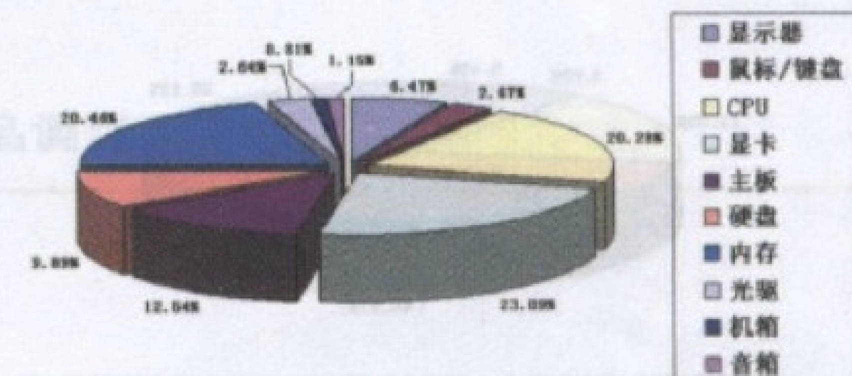
在2005年度的读者调查中，我们新增了部分关于网吧的调查题目，也希望这些数据对于网络游戏运营商在推广游戏时有所助益。在本题的调查中，全国范围内网吧普遍的收费标准为1～2元/小时（65.04%）、2元以上～4元/小时（30.23%），总体看来，由于收费标准与网吧自身的上网环境提供、地域分布都有密切关系，因此目前网吧的收费标准相对而言还比较低，也是目前年轻人乐于选择的最低廉的消费娱乐场所。

有46.97%的读者认为目前网络游戏的价格有些高，但还可以接

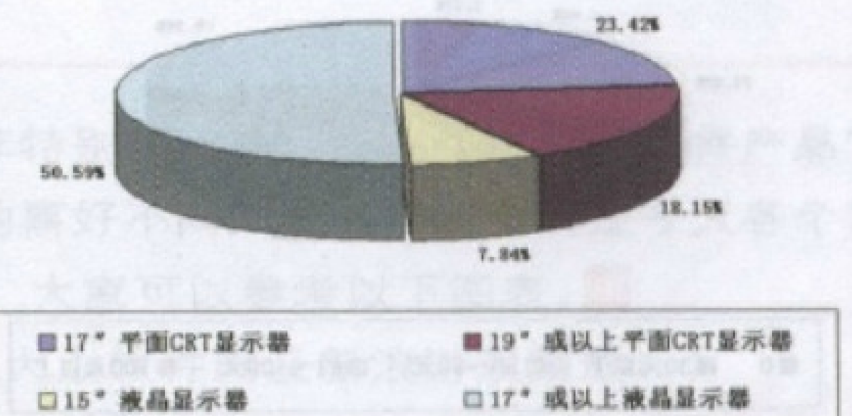
读者购买数码产品需求分析



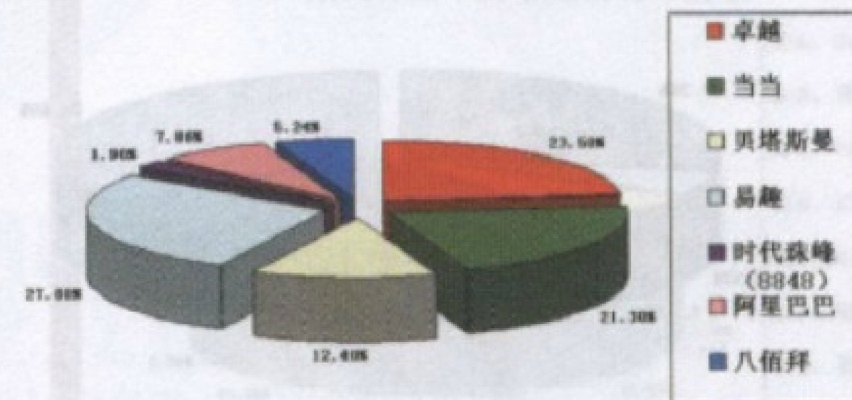
读者电脑配件升级需求分析



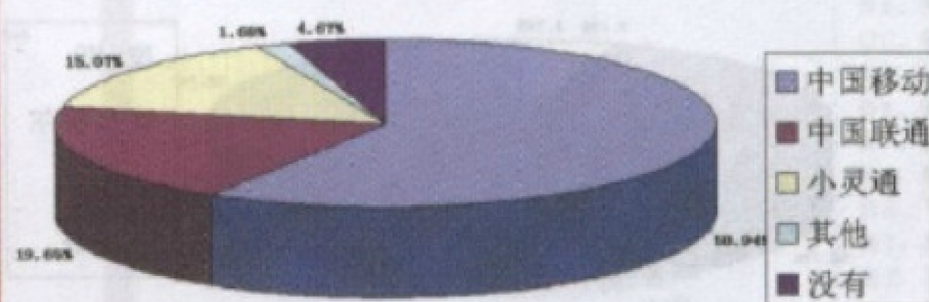
读者显示器购买需求分析

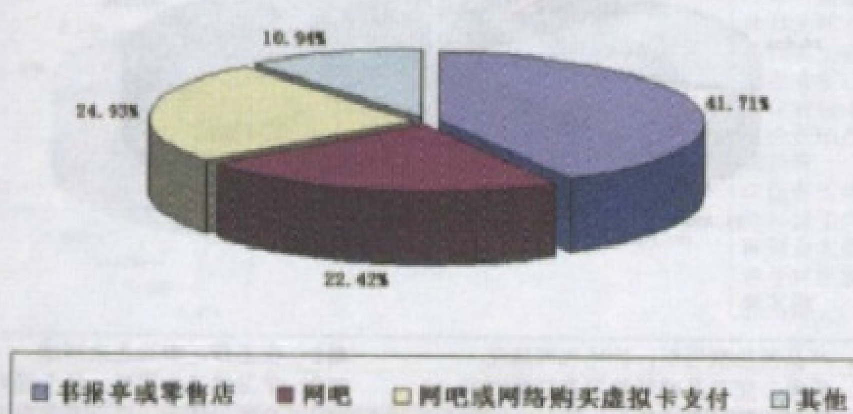


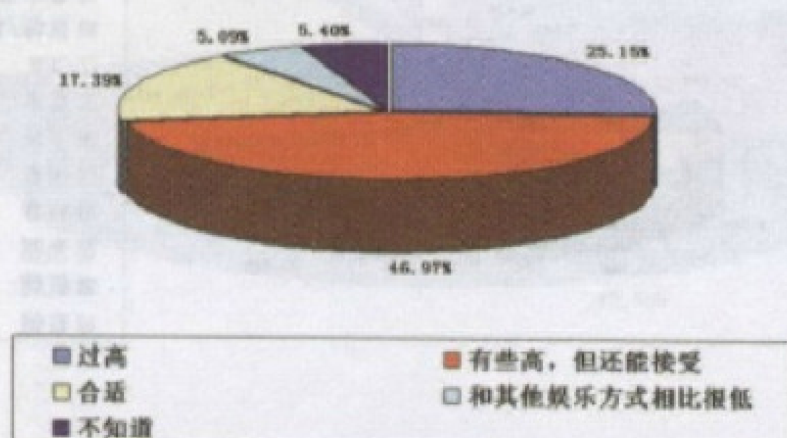
读者对网络购物的网站选择的分析

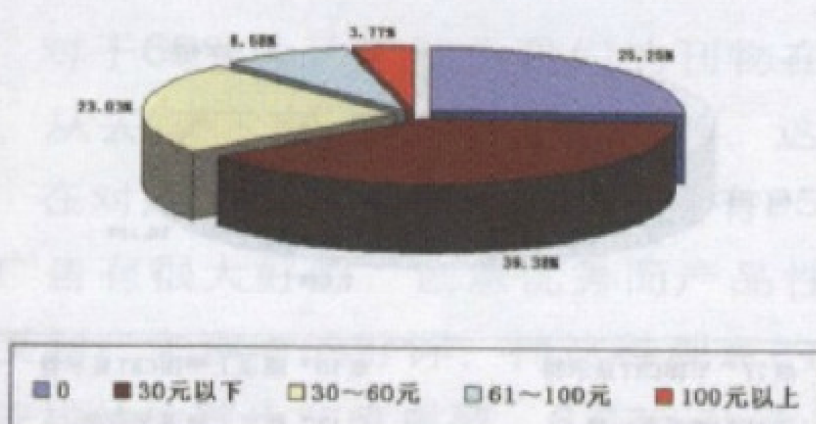


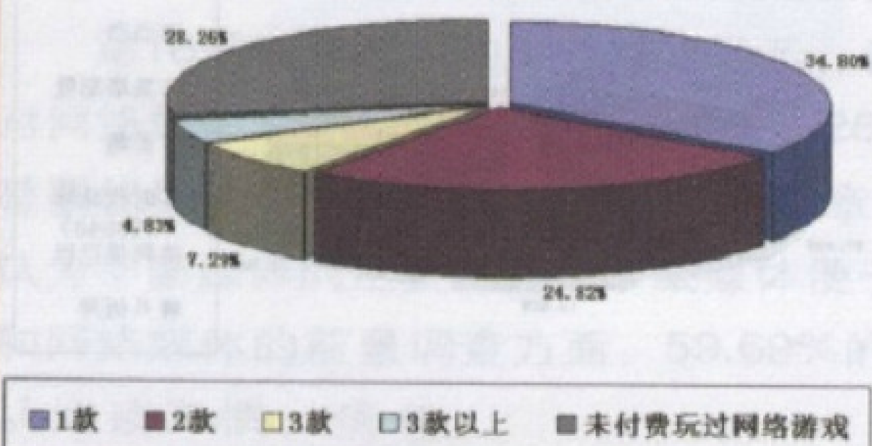
读者对移动通信服务的选择分析

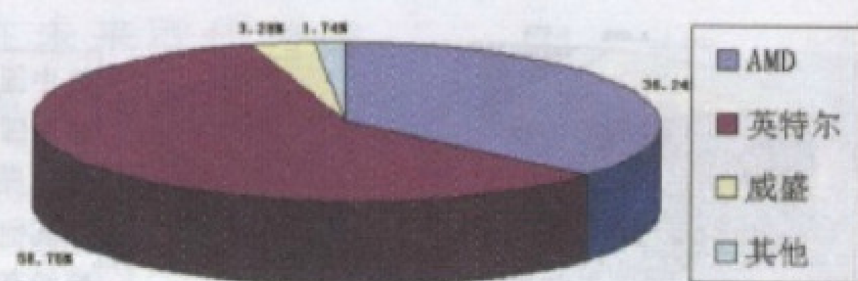












受，也有25.25%的读者认为目前价格过高。这部分意见主要集中于一些引进版的知名网络游戏大作的收费标准上。部分读者认为，在目前收费高昂，但相关服务并没有得到明显改观的情况下，应由有关部门监督制订收费标准，不应由运营商单方面决定。

每一名网络游戏玩家需要定期购买网络游戏点数卡进行支付，是运营商获取利润的来源。而点数卡的渠道是否成功，消费者购买的途径则是一个重要的衡量标准。读者购买销售点数卡的主要途径是书报亭和零售店（41.72%），通过网吧（22.42%）与网络虚拟卡支付（24.93%）方式购买的比例相加起来，与前者几乎相当。可见，目前传统渠道还是点卡销售的主要方式。

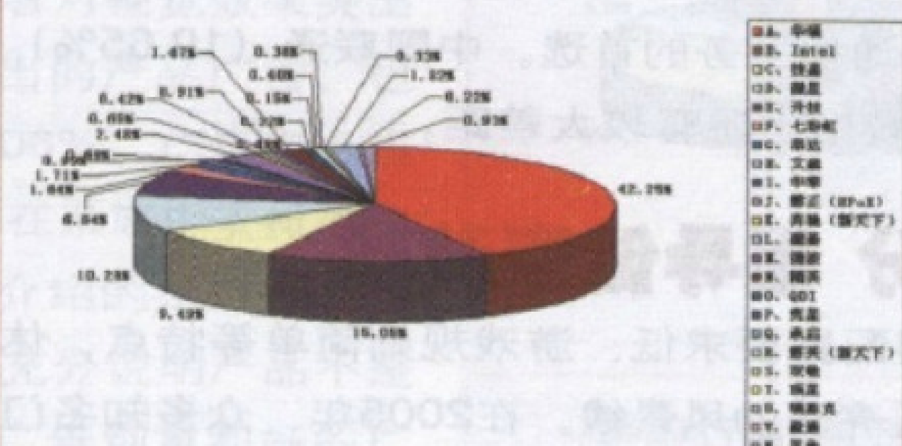
在参与调查的读者中，39.38%的读者每月用于网络游戏的付费金额为30元以下，每月付费金额为30～60元的读者为23.03%。可见，多数网络游戏玩家认为每月用于网络游戏的费用在30元左右比较合适。

在此项调查中，38.40%的读者付费玩的网络游戏只有一款，有24.82%的读者付费的网络游戏为2款。可见由于网络游戏的特殊性，玩家在有限的精力和经济能力内，往往只能专注于1～2款网络游戏。

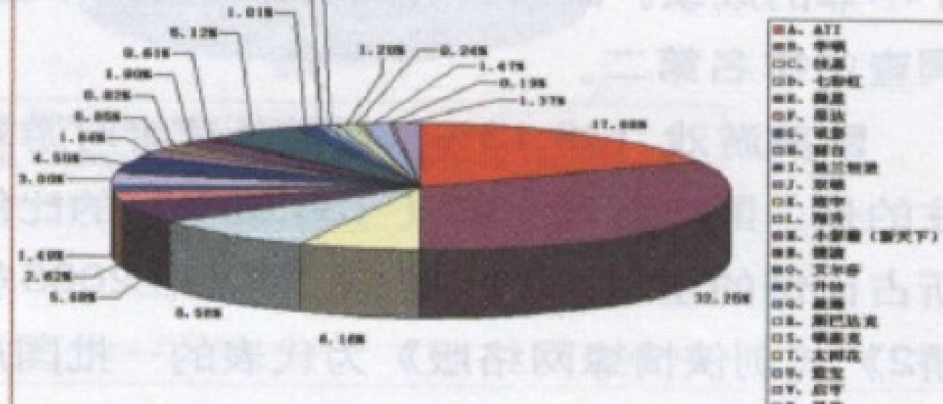
在连续3年的读者调查中，寰宇之星（23.32%）都以较高的得票率成为读者最喜爱的单机游戏代理公司，这与该公司的独特经营模式，以及品质优秀的众多中文游戏产品是密不可分的。

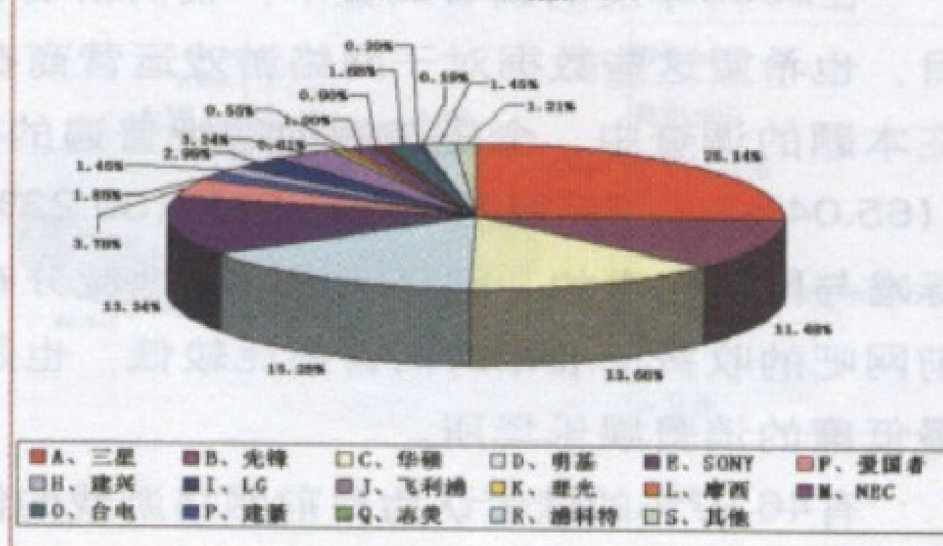
第六部分 硬件、数码类产品品牌调查

●读者首选的硬件类产品



通过读者首选的硬件类产品的图表，我们可以了解包括显卡、主板、硬盘等硬件厂商在读者心目中的地位。从某种程度上来说，我们的这种调查会为厂商提供相重要的参考。

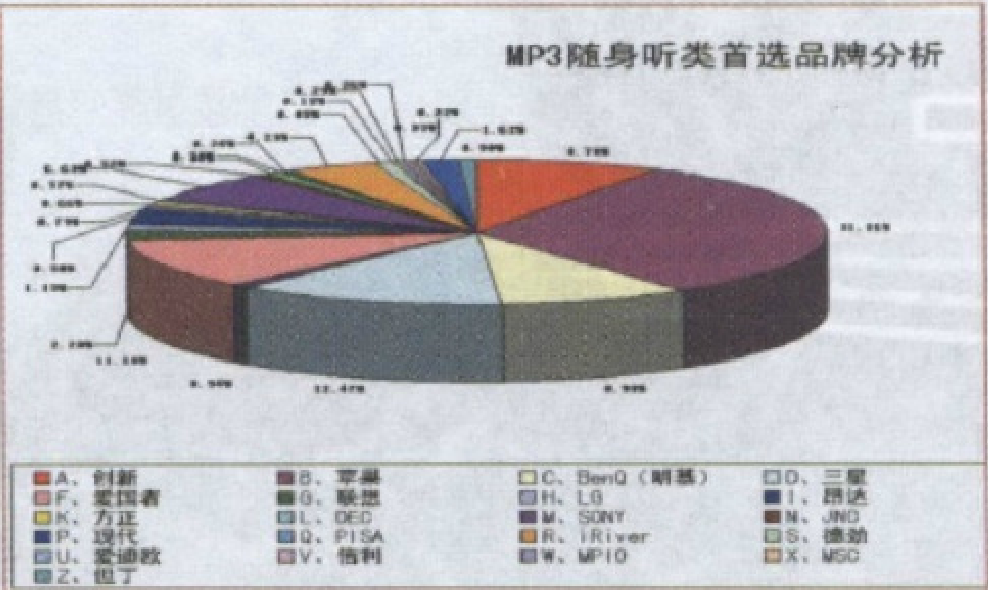


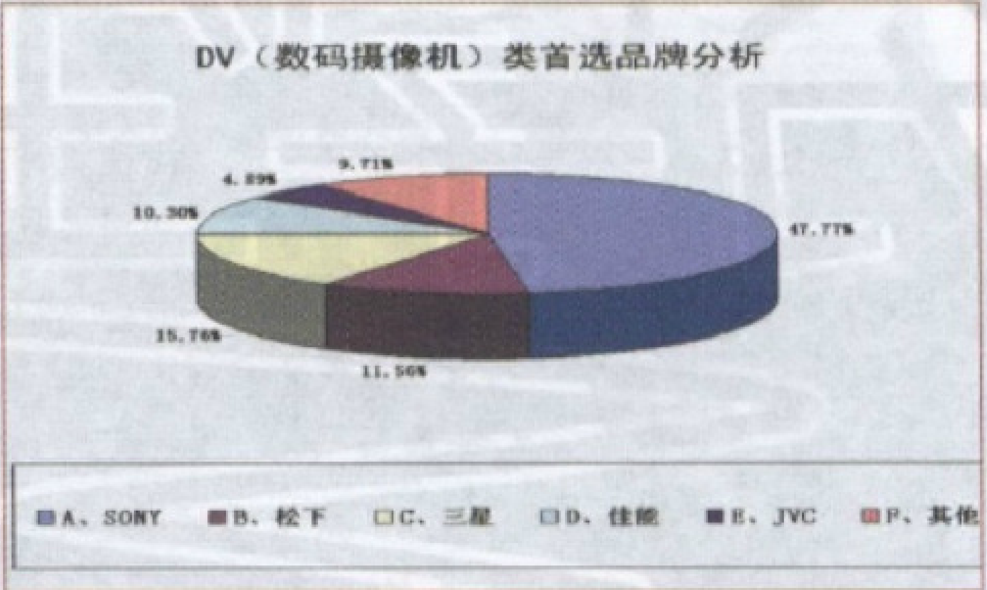


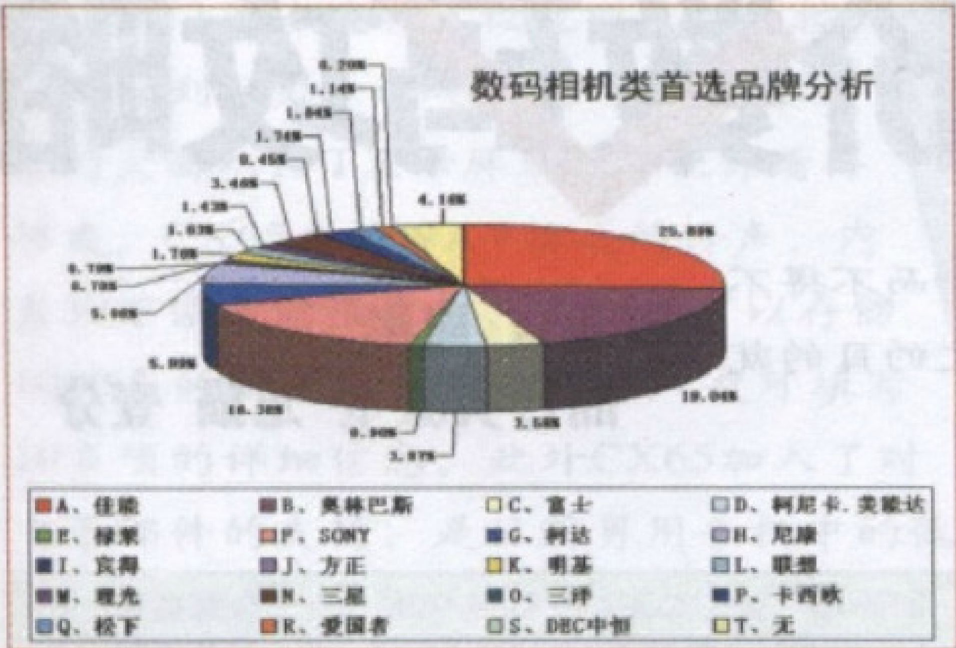
Intel与AMD在CPU领域内的对垒已有多年。今年广大爱好者对于Intel的支持率有所下降（58.75%），而AMD的拥趸上升到36.24%。出现这样的变化，原因主要在于AMD更早一步推出了64位CPU，并对此展开了持续宣传，今天虽然64位的时代还未真正来临，但AMD此举无论在品牌认知度还是在用户的信任度方面都取得了突破性进展。

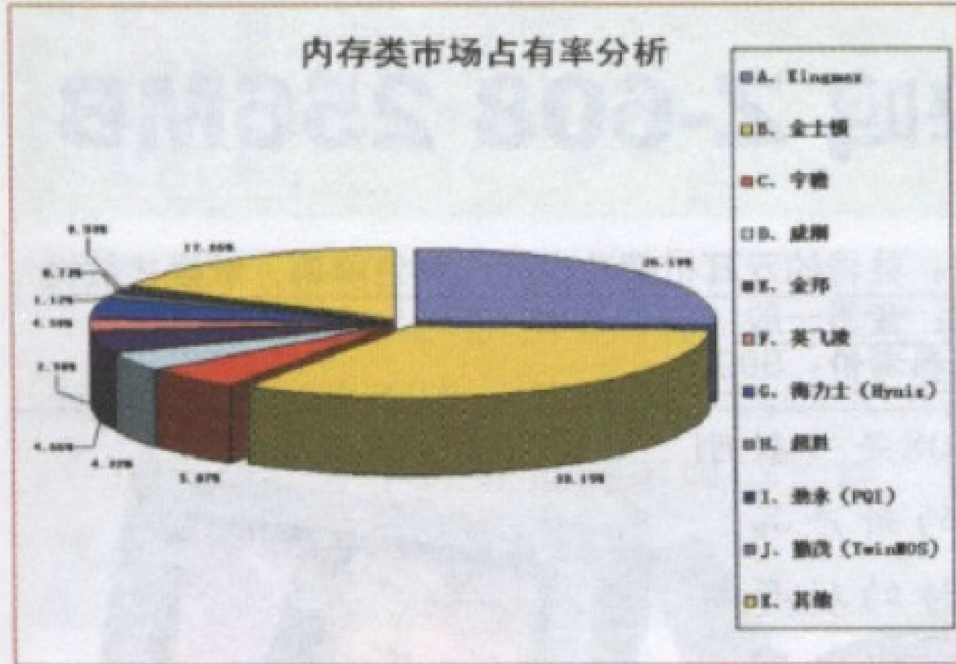
●读者首选的数码类产品

数码相机是近年来争夺最为火热的一块领域，不少国内企业都投身于这一市场。但目前占据前三位的仍然是三家老牌国际化企业。佳能（25.89%）、奥林巴斯（19.04%）与SONY（16.38%），它们的产品涵盖中、高、低端，由上到下，由点及面。充分表现出在这一领域，国际企业明显具有技术方面的优势，有着大量的专利。





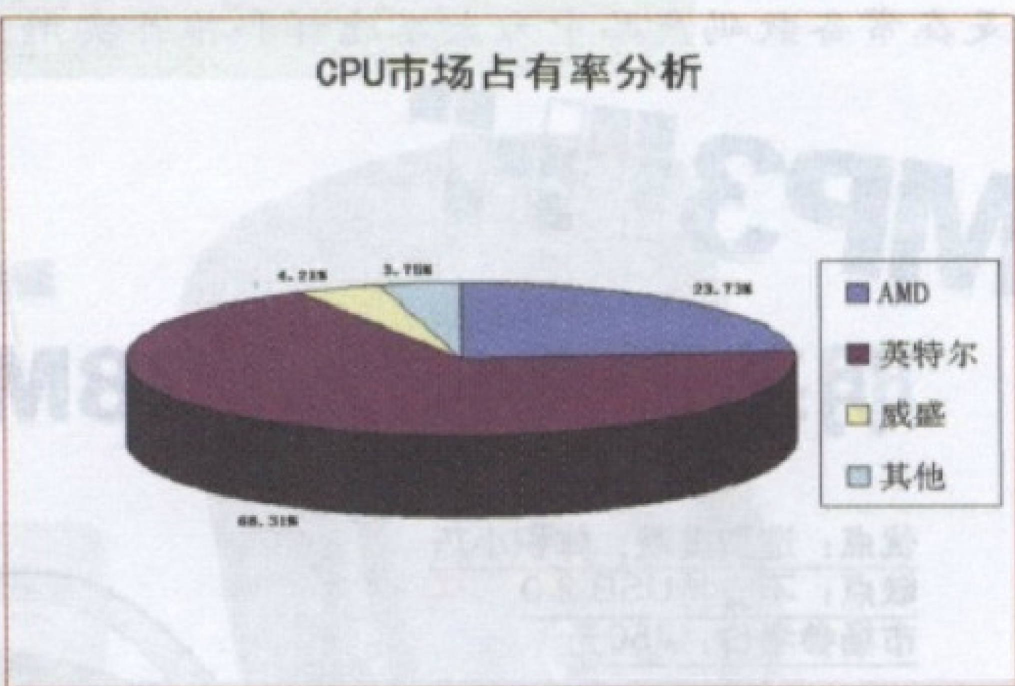


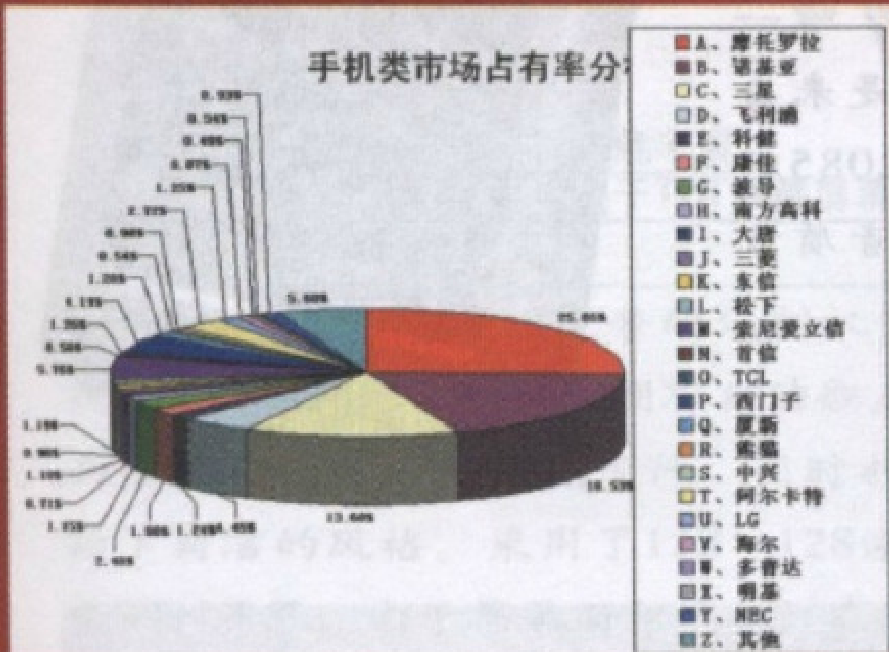


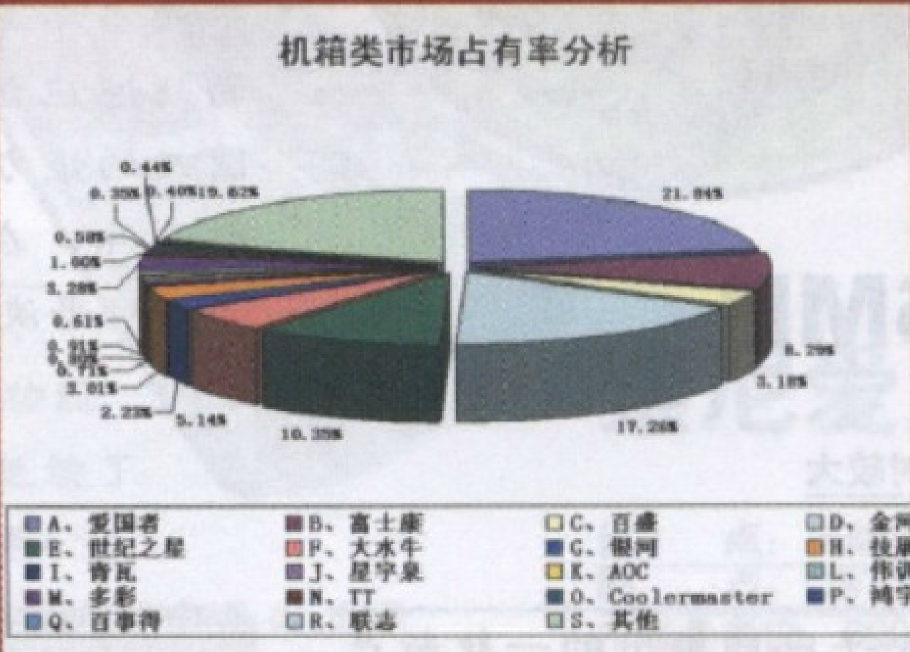
●读者正在使用的硬件产品调查

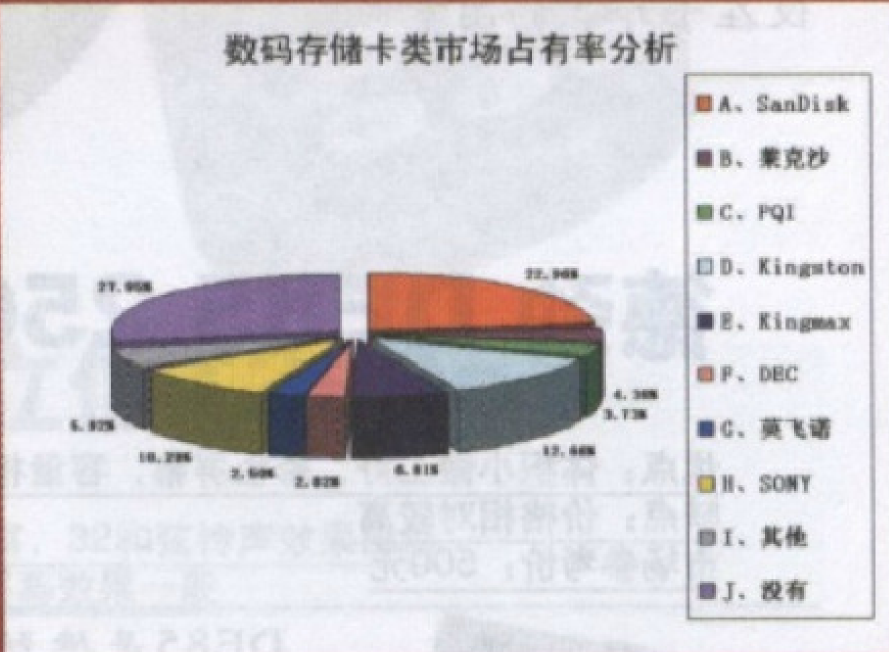
以上的调查是广大用户对于自己喜爱的品牌的选择，但是他们在购买时往往还会受到很多其它因素的影响。譬如价格因素、企业的渠道因素等。因此，以上调查反映的是品牌，放映的是未来。我们为了让大家更为清晰地掌握今天的具体情况，今年特别推出了“你正在使用的硬件产品”调查，该调查结果可能与用户的喜好不同，但它所表现的是今天各个领域内，产品真实的市场占有率。大家可以参考以下图表。

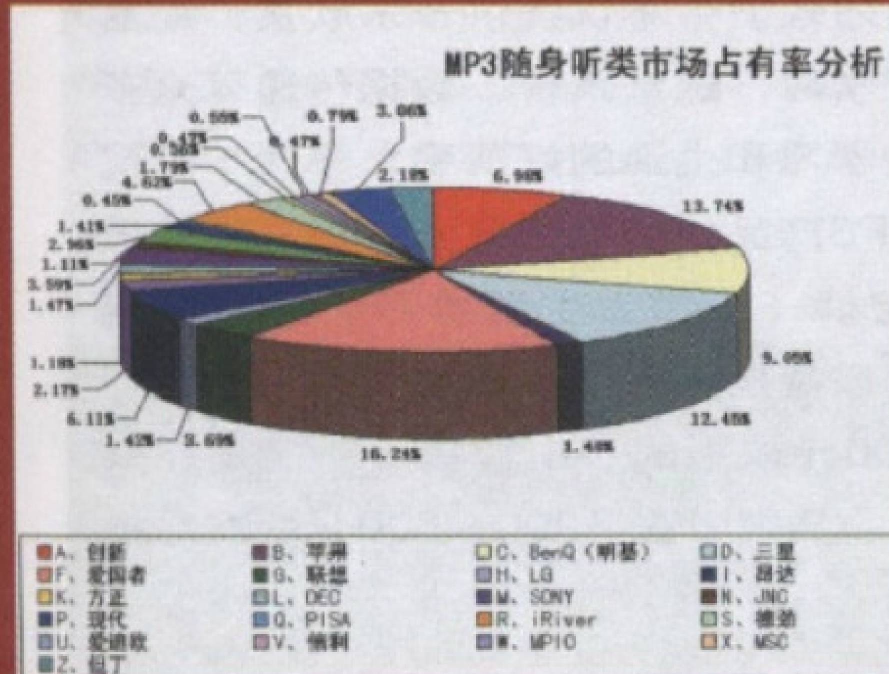
（本调查报告全文版请见大众软件网及新浪游戏频道。）

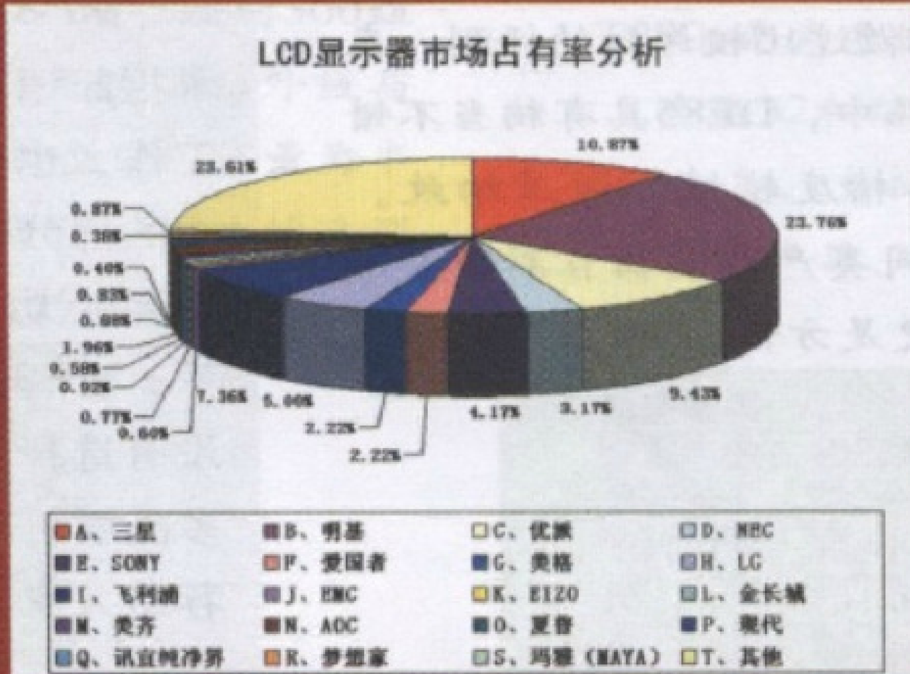


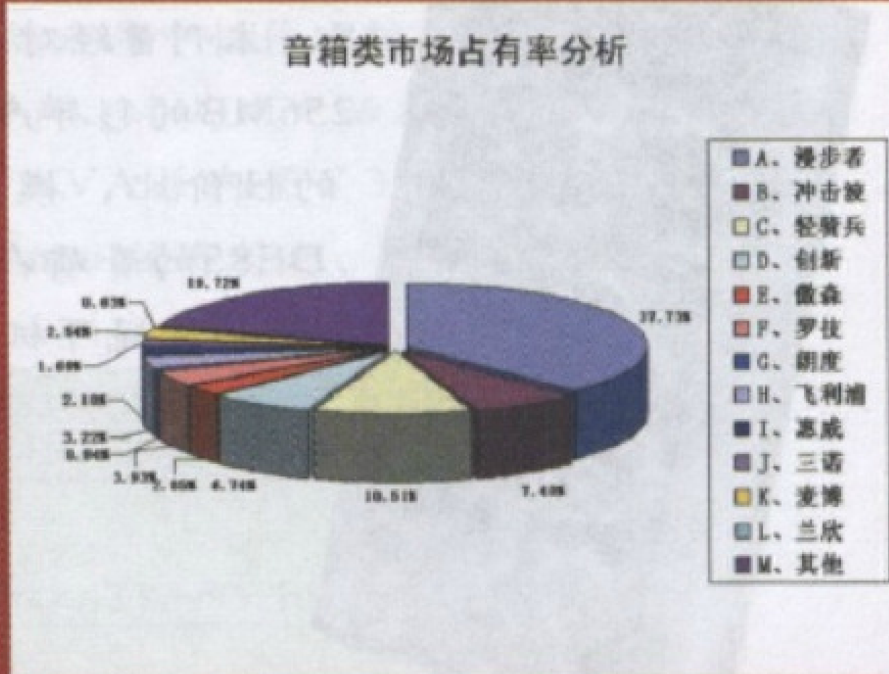












穷学生——新学期低价数码攻略

新学年伊始，各位一定都揣着各式各样的采购计划，却因为有限的资金而不得不左右徘徊。俗话说“好钢用在刀刃上”，实用主义无疑是最明智选择，本文的目的就是在常备数码产品中为大家选择和推荐实用、实惠的产品。

■北京 周彬
晶合实验室 龙猫 壹分

MP3

明基 DA102 128MB

优点：造型美观，体积小巧
缺点：不支持USB 2.0
市场参考价：450元

相信不少人还记得去年欧洲杯的经典赛事，当时明基也曾推出过一款欧洲杯纪念版的MP3，如纽扣般小巧圆润的造型引来众多女性用户的青睐，而DA102就是那款纪念版MP3的原型，不同之处仅在于外表的图案。



梓鸣 Z-608 256MB

优点：独特的双耳机插孔设计，彩色屏幕，触摸式按键
缺点：音质一般
市场参考价：399元

Z-608是一款刚刚上市的新产品，具备独特的双耳机插孔，可以与朋友一起分享音乐。65k彩屏和触摸式按键设计在同价位产品中相当罕见。唯一的缺憾应该是来自国产的炬力2085解码芯片，在音质方面相对平淡。



德劲 DE85 256MB

优点：体积小做工好，彩色屏幕，容量相对较大
缺点：价格相对较高
市场参考价：500元

DE85是德劲今年中期推出的一款新产品，本刊曾经对其做过比较详细的评测。在256MB的彩屏产品中，DE85具有相当不错的性价比，模具精度较好，做工细致。DE85的音质在同类产品中相当不错，附带的挂绳耳机更是方便携带。



MP3小巧轻便，不仅提供音乐欣赏，还能承担起语言学习、课堂录音、数据传递等众多工作，也是学习和生活的好帮手之一。尽管现在的部分MP3产品价格低得夸张，但是往往质量差，功能单一。作为生活学习中的重要帮手，MP3的质量是绝对不容忽视的，为此我们没有选择300元以下的“山寨货”，而是在众多品质可靠的品牌中选择300～500元的产品推荐给大家。

手机

手机最重要的职责在于通讯，其实日常生活中对手机的依赖性也正是源于沟通的愿望。从最基本的需求出发就可以得到最实用的产品，以下几款产品并不过分强调多媒体性能，但都是品质可靠，可以陪伴我们度过整个校园生涯的产品。

西门子CX65

优点：大尺寸液晶屏幕效果出色，支持电子邮件
缺点：待机时间较短
市场参考价：950元



CX65是2004年亚洲杯期间西门子的主推机型，时过一年西门子手机便已成为历史，不过价格跌至950元的CX65却因此成为目前市面上性价比最高的手机之一。CX65沿用了西门子传统的直板造型，厚度控制得恰到好处。65 536色132×176像素的大面积TFT显示屏幕绝对让你看得够爽。CX65支持WAV格式的铃声，内置30万像素的摄像头，电话本可以存储1000条的联系人，每个联系人更可填写10多项的详细信息，此外CX65加入了对电子邮件的支持，是目前男用手机中的低端精品。

网络频率：GSM900/1800/1900MHz，GPRS
屏幕参数：65 536色TFT彩色屏幕
通话时间：100～300分钟
待机时间：60～250小时
尺寸：108mm×46mm×18mm
重量：90g

诺基亚1108

优　　点：简单实用，性价比突出
缺　　点：单色屏幕
市场参考价：499元



诺基亚1108造型轻巧简洁，本着实用主义的原则并无太多花哨，连体键盘和防滑设计以及手电筒都是其亮点，可储存100条文本短信，支持短信群发。白色背景灯以及单音清脆铃声反倒显得个性十足，同价位产品中也只有诺基亚的品质最令人放心。

网络频率：GSM900/1800MHz
屏幕参数：96×65白色背光屏幕
通话时间：120～270分钟
待机时间：100～400小时
尺寸/体积：106mm×45.5mm×19.6mm
重　　量：93g

松下A500

优　　点：外形美观，功能丰富
缺　　点：显示效果稍逊于TFT液晶屏幕
市场参考价：680元



松下A500是动感地带的定制机型，机身的厚度仅为19mm，拥有自动翻盖功能和可更换外壳的个性化设计，同时也延续了松下简洁的风格。采用了128×128像素65 536色STN屏幕，由于屏幕面积较小，在同类机型中画面显示相对细腻。机身可存储300条短信和名片式管理的300组联系人，拥有表现不错的16和弦铃声，并具备红外线与JAVA等扩展功能，可说是在同档次的机型中功能最为丰富、配置最高的一款机型。个性化的设计和折叠的造型都会受到MM的喜爱，也是入门级产品的首选。

网络频率：GSM900/1800MHz，GPRS
屏幕参数：65 536色CSTN彩色屏幕
通话时间：约270分钟
待机时间：约210小时
尺　　寸：84mm×47mm×19.5mm
重　　量：89g

索尼爱立信T290c



优　　点：功能丰富，32和弦铃声效果出众
缺　　点：CSTN屏幕效果一般
市场参考价：690元

T290c是索爱低端产品中性价比较高的一款，采用了独立发声的32和弦铃声，名片式电话本可以储存250个联系人的信息，支持JAVA并内置了3个耐玩性较高的游戏。免提扬声器、E-mail较有特色，690元的价格具有不小的诱惑。

网络频率：GSM900/1800MHz，GPRS
屏幕参数：4096色CSTN彩色屏幕；101×80像素
通话时间：720分钟
待机时间：300小时
尺　　寸：101.5mm×43.9mm×19mm
重　　量：79.2g

DC

佳能 A510

优点：丰富的手动功能使其成为摄影爱好者的入门首选
缺点：成像不够锐利
市场参考价：1700元

A510是佳能今年上半年推出的新产品，用于接替已停产的入门机型A75。丰富的手动功能和4倍光学变焦以及相对细腻的成像素质，加上体积的缩减和精致的做工，使其成为众多摄影爱好者的入门首选。

有效像素：320万
光学变焦倍数：4×
最大光圈：2.6/5.5
ISO：50/100/200/400
液晶屏：1.8英寸（11.5万像素）

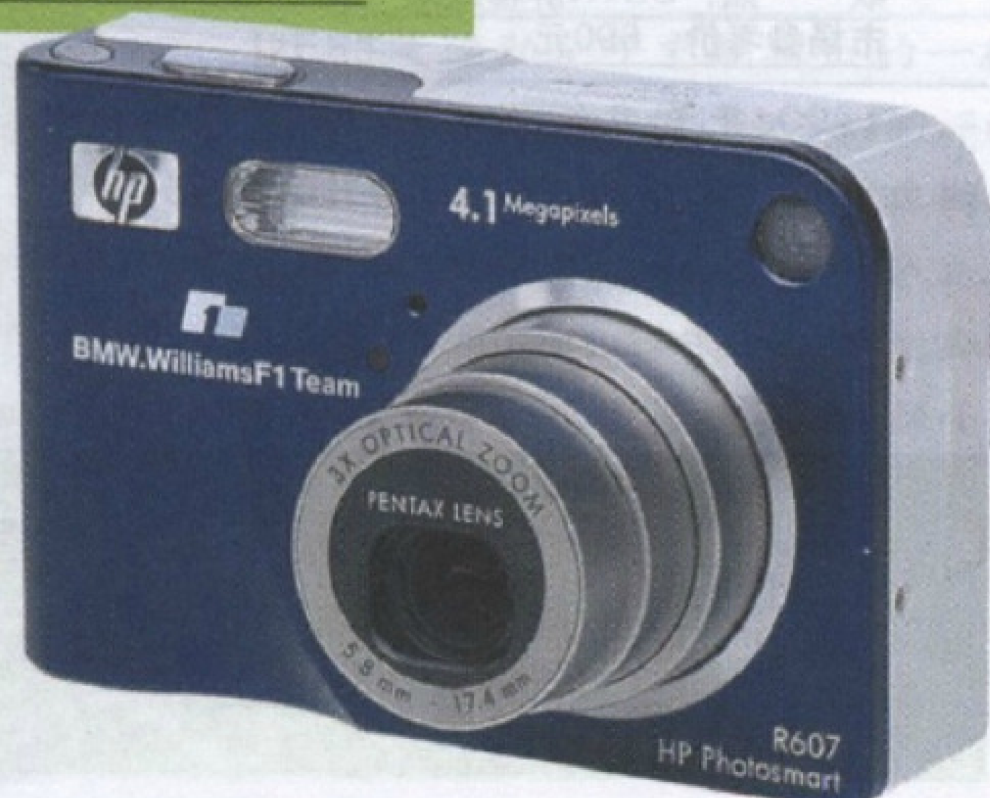
实用型的DC我们认为首先应该是具备一定的成像素质和产品质量，然后拥有尽量多的手动功能以供学习摄影技术，或者提供更高的像素来提升照片分辨率，这样的产品价格普遍位于2000元以内，以下就是其中的代表产品。

惠普 Photosmart R607

优点：410万像素，金属外壳，性价比突出
缺点：动态拍摄能力较差
市场参考价：1400元

R607是一款定位家用的数码相机，功能设置较简单，易于操作，成像质量在同类相机中也较好。410万有效像素在这一价位上优势明显，LCD尺寸虽然不大，但是显示效果较细腻，32MB的机身内存足以应付不时之需，具有不错的性价比。

有效像素：410万
光学变焦倍数：3×
最大光圈：2.8/4.8
ISO：100/200/400
液晶屏：1.5英寸（12万像素）



尼康 CoolPix4600

优点：精巧外形和持久耐力
缺点：仅支持无声短片拍摄
市场参考价：1800元

与A510类似，尼康CoolPix4600的推出也是为了接替前作4100。400万像素和相对出色的性能，加上低耗电量使其刚刚上市便备受消费者青睐，而小巧的外形和简便的操控更吸引了不少女性用户。

有效像素：400万
光学变焦倍数：3×
最大光圈：2.9/4.9
ISO：自动
液晶屏：1.8英寸（8万像素）



富士 FinePix A350

优点：外形小巧，操作简单
缺点：色彩还原偏淡，锐度不足
市场参考价：1700元

A350最引人注目的地方就是在1700元的价位上提供了较高的520万有效像素，并且拥有相当不错的外观设计。全自动设计简单易用，但是也失去了手动控制的成就感。1.7英寸11万像素的LCD效果也算不错，令人遗憾的是xD卡的价格较高。

有效像素：520万
光学变焦倍数：3×
最大光圈：2.8/4.7
ISO：自动64～400
液晶屏：1.7英寸（11.5万像素）



PDA强大的功能和宽泛的应用面，无疑是数码产品中最佳的学习助手。由于体积所限，PDA上任何的性能提升都要付出不菲的代价，导致高端产品价格高高在上。剥离高端产品华丽的多媒体外衣，300MHz的CPU与32MB内存的配置完全可以满足大部分的应用需求。以下几款就是实用型PDA的典型代表。

PDA Pocket PC

松日i-mat3230

优点：小巧轻便，性价比极高，配置合理
缺点：没有CF扩展槽，电池内置不可更换，没有蓝牙
市场参考价：1380元

近日，松日集团一举将i-mat3230价格降为1380元进行促销，几乎低于一些采用封闭式操作系统的PDA产品。尽管i-mat3230价格低廉，但其硬件配置却并不含糊：采用了英特尔PXA263 300MHz处理器及64MB内存，远高于市场上同等价位的其他机型，其性能表现足以跻身中级产品的行列。



操作系统：Windows Mobile 2003
处理器：300MHz英特尔PXA263处理器
内存：64MB用户可用内存
扩展插槽：1个SD/MMC插槽
接口：红外线

HP iPAQ rz1717

优点：大厂产品，小巧轻便，价格便宜，带有丰富的实用软件
缺点：做工一般，ROM和RAM容量太少，没有蓝牙，且电池不可自行更换
市场参考价：1999元

rz1717是HP于2004年推出的入门级PPC，采用主频为203MHz的三星3C2410处理器，基本可以满足日常应用需求。其不足之处在于，为了节省成本，该机的ROM和RAM仅为32MB和35MB。



操作系统：Windows Mobile 2003
处理器：203MHz Samsung S3C2410处理器
内存：最大35MB用户可用内存（包括21MB iPAQ文件存储）
扩展插槽：1个插槽，支持4-位SDIO和4-位SD/MMC类型内存标准
接口：红外线

PDA Palm平台

Zire72

优点：多媒体性能强劲、配置丰富、性价比高
缺点：表面涂层易脱落，电池内置不可更换
市场参考价：2100元

Zire72是Palm于2004年推出的一款中高端机型，采用312MHz的PXA270 CPU和32MB内存设计，在Palm机型中属于中高端配置，内置120万像素摄像头。此外，Zire72内置短信编辑器，可通过蓝牙经手机发送信息。



操作系统：Palm OS 5.2.8
处理器：312MHz英特尔PXA270处理器
内存：32MB
扩展插槽：1个SDIO和SD/MMC插槽
接口：红外线，蓝牙

索尼 Clie PEG-TG50

优点：索尼金字招牌，做工精良，外观前卫，非常适合在人前炫耀
缺点：内存太小，不能使用SD扩展模块，没有大陆行货，只能外挂中文系统
市场参考价：2100元

虽然TG50是2003年的产品，采用全金属拉丝外壳，200MHz英特尔PXA250处理器足以应付大多数Palm程序，蓝牙、红外线等接口也一应俱全。缺点在于该机的内存只有16MB，除了记忆棒外不支持其他存储卡。

操作系统：Palm OS 5.0
处理器：200MHz英特尔PXA250处理器
内存：16MB
扩展插槽：1个MS（记忆棒）插槽
接口：红外线，蓝牙



结语：需要说明的是，文中所介绍的部分机型已经上市一年或一年以上，更有一些机型也许需要耐心发掘才能在电子市场中找到。另外，本文提及的市场参考价均为厂商提供或北京当地市场价格，根据各市场的实际情况不同可能会有所出入，如果造成不便，敬请各位读者谅解。读者也大可不必一定要按图索骥，毕竟文章的目的只是提供参考，最后如何选择仍要看读者的个人喜好，只要碰到自己喜欢的，该出手时出手就对了。最后，希望每位看过文章的读者都能买到自己称心如意的产品。

我们在路上

国产数码相机简评



"喀嚓！"当你按下快门的时候，有没有想过手指按下去的快门钮是哪儿生产的？

在国产相机，特别是国产数码相机，受到许多质疑的时候，我们的工厂却默默地替柯达、柯尼卡美能达这样的国际大厂加工贴牌……骄傲自大固然愚蠢，妄自菲薄同样也不可取。正视差距，发扬优势，我们的品牌正在追赶国外同行的路途之上。

■策划 本刊编辑部
执笔 晶合实验室 别理我



CCD一直被认为是DC技术的最顶端，令人惊讶的是其成本在DC中的份额只有10%左右



图像处理芯片作为重要的配套硬件，也很大程度上影响最终成像，但只占最终成本的12.5%左右

入世带来机遇也带来挑战，2003年，我国取消了进口相机1400万美元（每年）的配额限制以后，数码相机的进口和销售呈井喷状态，据统计，2004年国内数码相机的销售量约240万台，而国产数码相机的市场占有率离2002年国家计委所期待的结果（到"十五"末，使我国数码相机整机年产量达到500万台，国内占有率提高到50%）差距甚远。

严峻的形势不禁让人唏嘘，国货究竟处于怎样的水准？到底值不值得购买？相信很多人都在脑子里问过这样的问题。其实，我国在1998年就推出了第一款国产数码相机——海鸥生产的DC33，这是一款拥有30万像素、6.4mm/4定焦镜头的低端DC，随后的一两年里国产数码相机可以说发展得相当不错，像联想、方正等品牌都取得一定成绩，但近两年来状况发生了较大改变，国产数码相机逐渐走入困境。

有不少业内人士将技术门槛作为国产DC最大的死穴，我们认为有一定道理。从我们收集到的资料显示，一款典型的中端500万像素数码相机（1/1.8英寸CCD、3倍变焦Carl Zeiss镜头、2英寸LCD、镁铝合金外壳）其重要部件成本份额大约是：CCD 9%，镜头模组27.5%，外壳12.5%，液晶屏17.5%，处理器12.5%。这其中技术局限性最大的莫过于CCD、镜头模组以及处理器（即便如此，它们中的任何一个，均有多种选择），占整机成本50%左右，如果说技术决定价值，那么这样的技术门槛对国产DC有着极大但非致命的影响。

当然，技术门槛不仅指的硬件方面，相关软件国内DC厂商也存在软肋，例如图像处理引擎（图像引擎广义上包括软件和硬件两个部分，硬件主要指的是处理器）。图像处理引擎实际上是DC成像的算法，打个比方，如果把CCD捕获的信息比作新鲜的蔬菜，那么DC成像算法就是做菜的菜谱，没有菜谱自然没法做出可口的菜肴，而出色的"菜谱"大多也掌握在国外厂商手里——柯尼卡美能达的CxProcess III、佳能的DIGIC II、索尼的Real Imaging Processor都有优秀的表现，国内DC厂商的研发能力显然还比较弱。

技术门槛不仅只是简单的制造成本上的加减法，用户最终能否得到高品质的影像才是焦点。一般来讲，镜头、感光原件（CCD、CMOS）、图像处理引擎是成像的关键，国产数码相机在后两者上基本都受制于人，自然不会拥有高于竞争对手（大多也是关键技术的提供商）的成像质量，与此同时，日本（DC相关技术产权的主要拥有国）企业的中国本土化进程也使得它们产品的整体价格拉低不少，这对国内DC厂商是一个不小的打击。在残酷的现实面前，单纯的价格战显然已经没有什么前途，积极创新，引入新的元素，才是可行之道。

面对这样的困境，国内DC厂商并没有放弃，我们可以看到国货新品一直不断地涌现到我们面前，这样的精神是值得肯定的。而对产品本身而言，我们坚持严谨的测试分析，希望通过对典型产品的评述，让大家了解国产数码相机的优劣势以及我们对其未来发展的看法和建议。话不多说，让我们看看3款刚刚推出的国产DC吧。

明基 E520



作为国内知名厂商，明基在数码相机领域可以说后来居上，利用其强大的营销渠道很快取得了不错的成绩。和明基其他产品一样，明基数码相机强调易用性和可玩性，送测的两款相机除了具备这两个特性外，在成像质量上也有自己的特点。

传感器尺寸及有效像素： 1/2.5英寸 492万像素CCD
镜头规格： 5.8～17.4mm/2.6～4.8（5组6片）
最近对焦距离： 6cm
曝光模式： 自动/手动（曝光补偿等周边控制）/人像/风景/夜景/运动/背光
存储器： 内置32MB/支持SD卡
最大分辨率动态图像： 640×480@30fps
液晶屏尺寸/像素： 2.5英寸/23万
尺　　寸： 88mm×58mm×23.7mm
重　　量： 135g（实测，不含电池等附件）



宾得SMC镜头

成像的关键部件中，镜头是我们最易接触的一个，也是光学系统的核心，重要性不言而喻。E520采用了宾得（PENTAX）SMC镜头，用以提升成像素质。关于宾得，相信大多数玩摄影的朋友一定不会陌生，它在1972年首创了超级镀膜技术SMC（Super Multi Coating），该系列镜头都经过多层（普遍为7层）镀膜处理，能减少眩光、过滤紫外线，每组镜片的损耗率仅为0.2%～0.3%，可谓惊人。

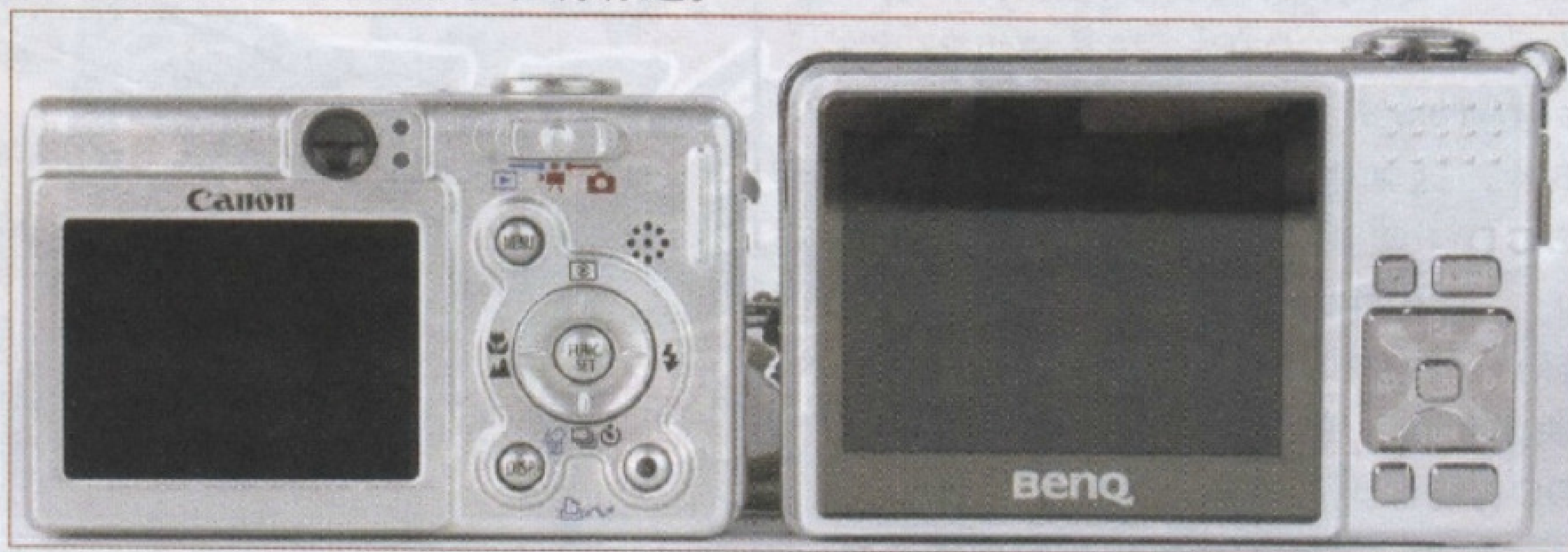
E520不光是采用了日系镜头，在外观设计上也令人满意，最突出的是它那个2.5英寸、23万像素LTPS液晶屏，实际使用效果相当不错，很高的分辨率能够得到细腻的画面显示。相机为金属机身，使用了"蝴蝶式"操控按钮和第四代Easy Dial直觉式人机界面操控，不过菜单缺乏中文支持，多少会有一些不便。

宾得SMC镜头在测试中表现出良好的抗眩光能力，几乎看不到俗称



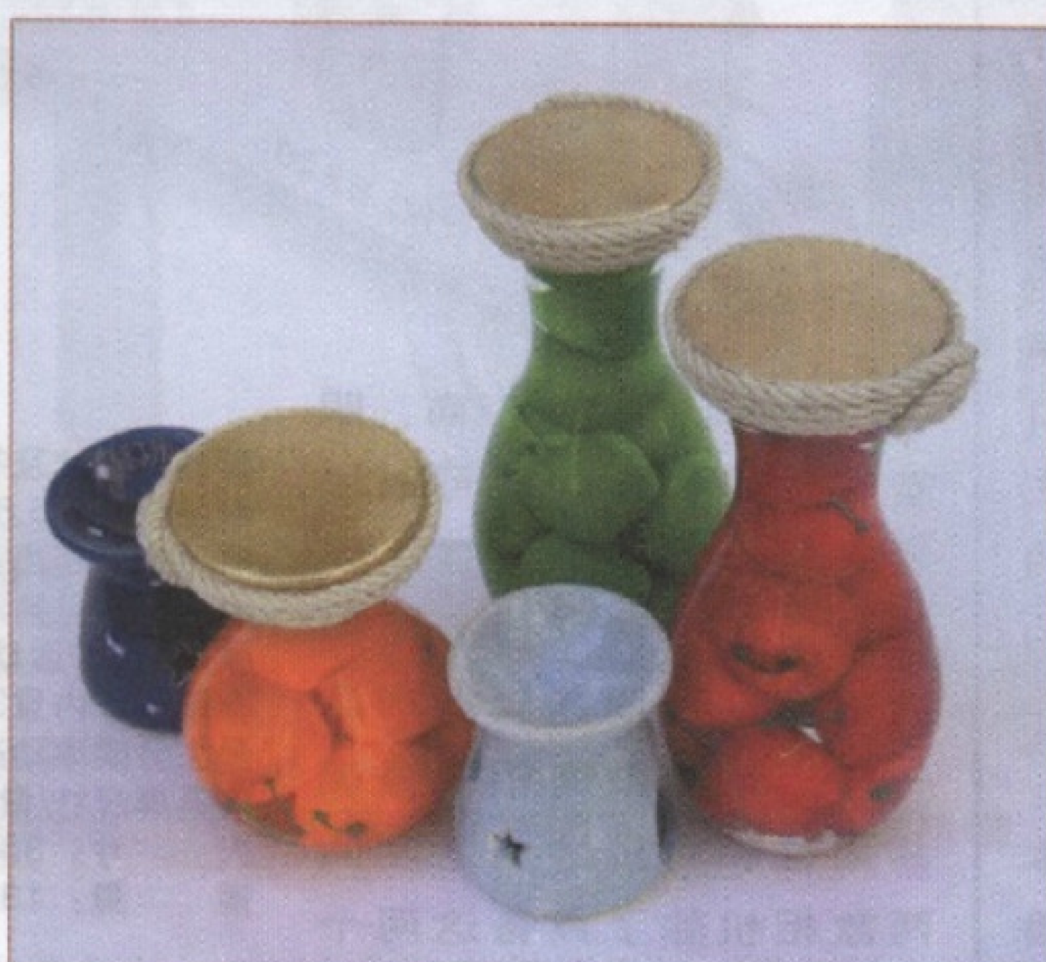
“蝴蝶式”操控按钮

的“鬼影”，光斑也收敛得比较好，和其他相机相比优势明显。镜头在其他测试中回归中庸表现，镜头的分辨率并不太高，和价位相似的佳能IXUS40处于同一水平。相机采用了一片非球面镜，但在广角端还是有一定桶形畸变。E520的色彩还原较为真实，由于没有提供手动色温功能，只有依赖设定的4种白平衡和自动白平衡，总体来说其自动白平衡表现良好，特别是在室内白炽灯等低色温的环境下，能够较真实地还原色彩，值得称道。

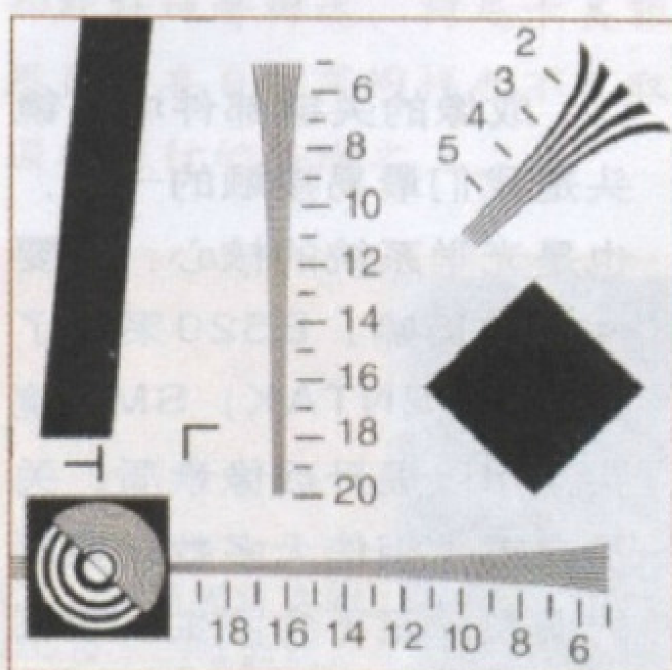


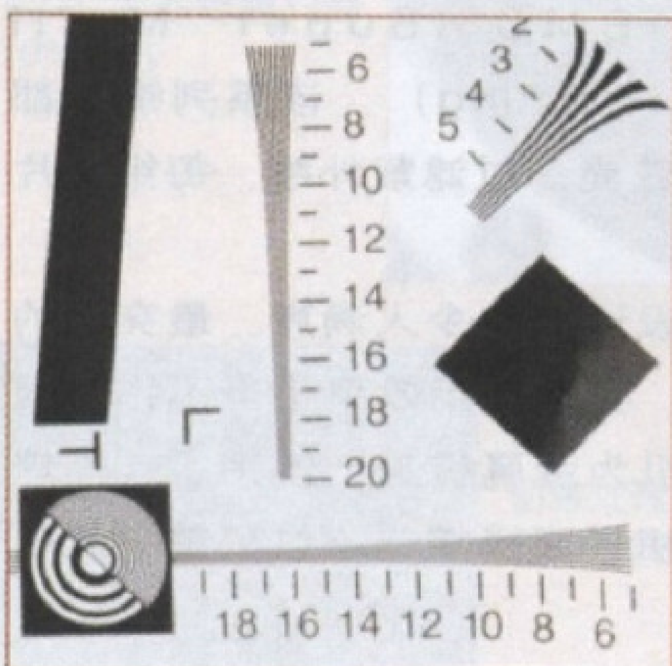
1.8英寸液晶屏（左）和2.5英寸液晶屏（右）大小对比


E520的微距样张


自动色温及色彩表现


SMC镜头（上）防眩光效果强于一般镜头（下）


长焦分辨率


广角分辨率

明基 E510

传感器尺寸及有效像素： 1/2.5英寸 500万像素CCD（插值输出800万像素）
镜头规格： 5.8～17.4mm/2.6～4.8（5组6片）
最近对焦距离： 6cm
曝光模式： 自动/手动（曝光补偿等周边控制）/人像/风景/夜景/运动/背光/夜景人像
存储器： 内置16MB/支持SD卡
最大分辨率动态图像： 320×240@30fps
液晶屏尺寸/像素： 2英寸/15万
尺　寸： 93.5mm×58mm×27.5mm
重　量： 148g（实测，不含电池等附件）

E510是3款相机里最好玩的一款，它不仅拥有2英寸的触摸屏，其内置的涂鸦写字功能和相框图章更是让使用者可以不通过电脑对照片进行后期组合加工，非常方便。E510采用了和E520一样的宾得SMC镜头，成像方面两者差别并不大。

和E520一样，E510也是金属机身，做工很好，机身侧方通过较厚的不锈钢框架进行加固，使得整机看上去更具金属感，这也让机身分量更重一些。相机的操控通过背部的触摸屏进行，为了方便使用，明基保留了“蝴蝶式”操控按钮，但是像MENU和DISP这样的按键必须通过激活触摸屏才能使用，一旦触摸屏损坏，意味着相机无法使用。触摸屏操控很简单，灵敏度恰到好处，就算是手指较粗大的人也能灵活使用。

对于大多数人来说，为照片添加边框、文字都是一件比较困难的事情，虽然也有不少傻瓜软件，但还是离不开电脑和一定的软件知识。E510改变了这一状况，现在我们可以在拍摄前或者拍摄后在相机中为相片添加边框、图章、手写文字然后立





触摸屏右侧3个重要的按键



触摸屏方便且好玩

即打印，趣味性十足。这一功能通过触摸屏右侧中间的照片图框按键激活，拍摄前使用可以灵活地提示图框将要覆盖的位置，拍摄完以后需要2～3秒时间进行处理，当然，我们也可以拍摄完以后再进行修饰，甚至可以手写上一些话语再发送给朋友、亲人。

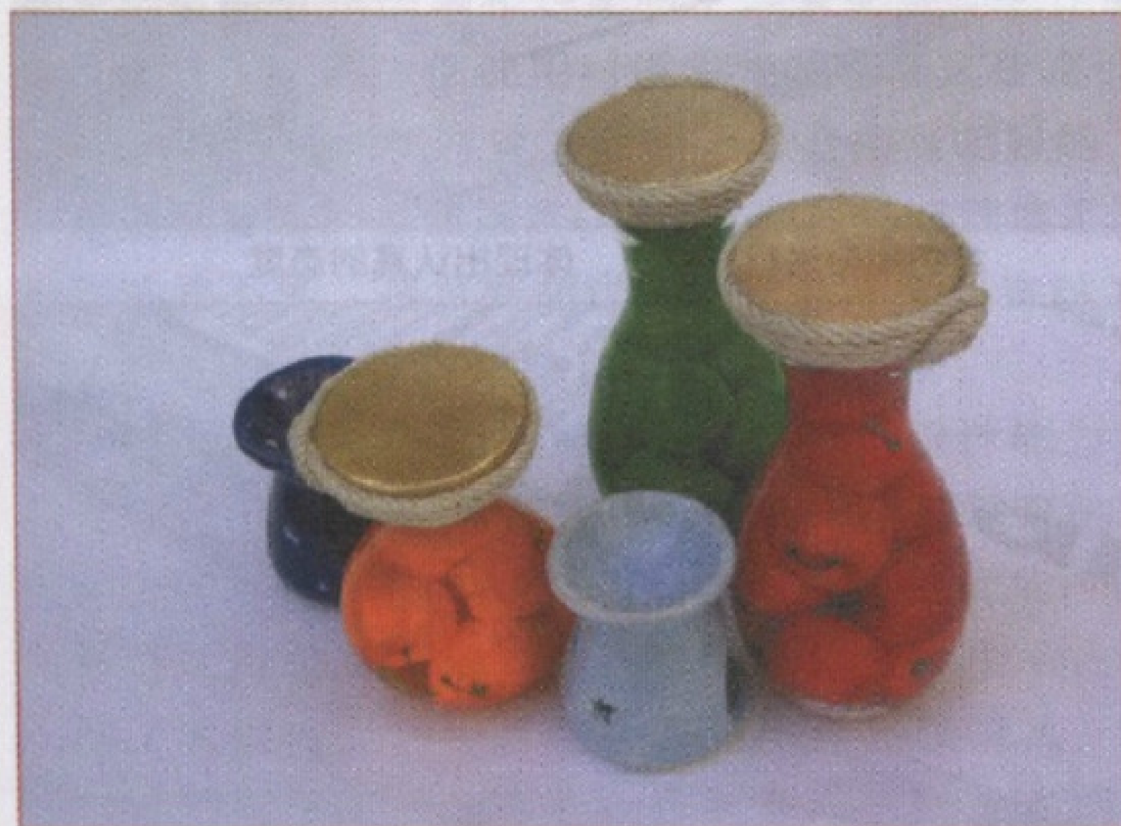
E510在绝大多数成像相关的测试中表现出和E520类似的素质，包括镜头分辨率、畸变、微距、噪点、色彩表现（正常色温环境）等，或许是由于个体差异，E510的自动色温表现一般，特别是在低色温环境下，明显不如E520准确及稳定。明基的两款相机都采用3.7V锂电供电，电池充电需要相机接驳变压器，虽然节省了充电器的成本，但使用起来有些不便。



拍摄的照片可在相机中即时添加特殊效果



E510的微距样张



自动色温及色彩表现



明基两款产品都采用了相同的充电器接驳方式

爱国者 V80Plus

传感器尺寸及有效像素：1/1.8英寸 822万像素CCD
镜头规格：7.8～23.4mm/2.8～5.1（5组6片）
最近对焦距离：5cm
曝光模式：自动/P/Av/Tv/人像/风景/夜景/运动/雪景/日落/文本/全景
存储器：内置32MB/支持SD卡
最大分辨率动态图像：640×480@30fps
液晶屏尺寸/像素：2英寸/未知
尺　寸：99.5mm×56.5mm×25.7mm
重　量：175g（不含电池等附件）




V80plus的金属机身手感相当不错

作为爱国者数码相机领域的全力之作，V80Plus多少具有一些代表性，在很多人心里“爱国者”这个铭牌承担的不仅仅只是一个厂商的品牌，还有更多。

V80Plus给我们的第一个好印象不是来自于相机本身，而是厚达18mm的说明书——我们专门用游标卡尺量了一下，印象中还没有哪个数码相机的说明书有这么厚。相机的外壳由镍铬合金构成，金属感非常强，再加上较重的质量，有点“铁疙瘩”的感觉。机身的制作工艺还是不错的，边脚都进行了圆滑、折边处理。

和大多数卡片机一样，V80Plus通过菜单而不是拨轮进行模式选择等操作。相机的设置并不复杂，曝光模式很丰富，提供了较专业的光圈优先、快门优先，而且并不是敷衍了事，像光圈优先模式，广角端提供了从F2.8到F6.4范围内的8档光圈选择，其他的情景模式我们认为也足够使用。每次关机后，相机会把白平衡、ISO以及曝光模式设置为自动，我们认为有些画蛇添足。V80Plus使用的2英寸液晶屏分辨率比较低，感觉画面不够细腻，内置的32MB存储器可以储存大约14张（最大尺寸最优画质）照片。

V80Plus采用1/1.8英寸CCD，像素达到822万（分辨率为3296×2472），在国产DC中应该算是最高的，镜头为3倍变焦，5组6片，其中包含了3片非球面镜，爱国者没有提供镜头生产厂商的信息。相机开机相当迅速，镜头的对焦速度也处于同档产品的平均水平，只是在微距对焦模式下有些犹豫。

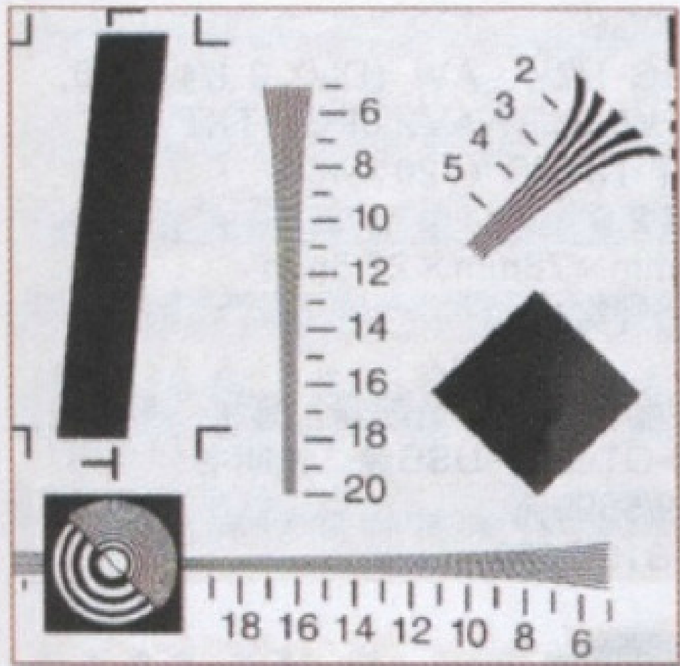
高像素给V80Plus带来了较高的分辨率，无论是广角端还是长焦端，都优于明基两款产品，不过和700万像素



镜头上标注的“ASPHERICAL LENS”即“非球面镜”，用以减少畸变

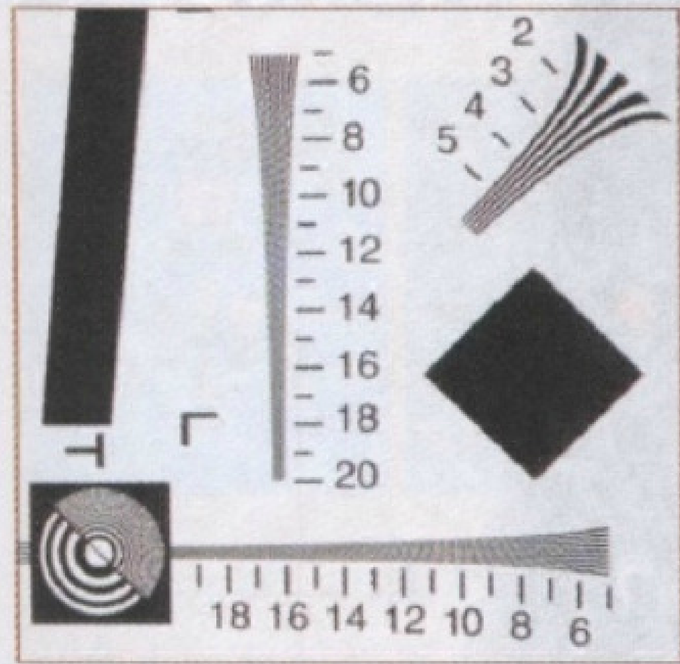

接口部位进行了卷边，体现出认真的态度


说明书和两张CD盒的厚度相当



长焦分辨率

的索尼W7相比还是有较大差距，镜头分辨率应该是其瓶颈。虽然采用了3片非球面镜，但畸变还是可以观察到，不过我们认为在可接受范围内，广角端最大光圈处有暗角，缩小光圈后消失。V80Plus微距能力和明基两款产品相当，相机没有提供手动白平衡功能，自动色温下有些偏暖，色彩还原基本正常。



广角分辨率


V80plus的微距样张


自动色温及色彩表现

3款国产DC基本代表了国内厂商的主流水准，具有一定参考性。

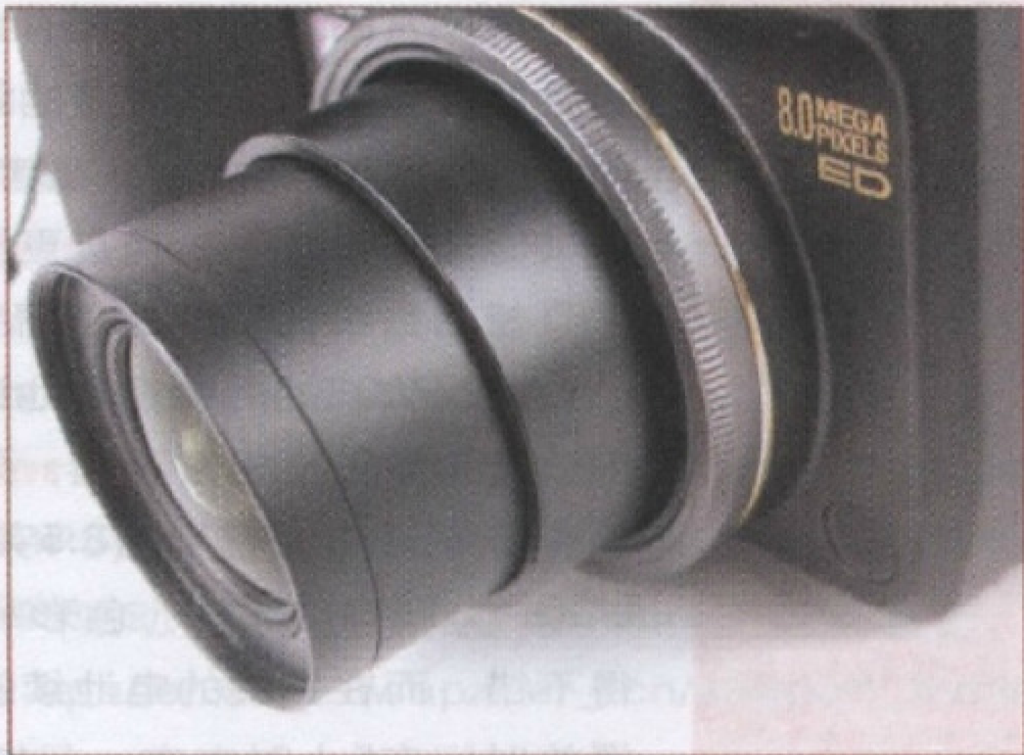
镜头是相机组件里战斗在最前线的战士，明基的两款DC采用了日系镜头，而爱国者的镜头则没有标明出处。相对而言，明基宾得镜头的整体素质较爱国者DC的要好一些，超级镀膜技术在眩光控制方面效果明显，而爱国者所采用的镜头在成像素质方面的确尚待改进。和国外产品进行比较，我们可以明显地感受到来自光学性能方面的制约，800万像素DC如果分辨率还赶不上别人的700万像素DC，那么镜头方面的差距就显得有些大了。

在和国外同行的竞争中，这种劣势很大程度上无法避免，没有厂商傻瓜到给竞争对手提供自己最高品质的产品，而国内提供相应组件的生产商由于技术、市场等诸多原因，还无法提供价廉物美的光学镜头，实在是令人感到遗憾。

图像处理引擎属于商业机密，我们无从得知产品这方面的信息，只能根据实际测试情况进行评述。3款相机的色彩表现还是可以接受的，在大多数情况下我们能够得到和国外同类产品相当的色彩回放——至少是真实的色彩。但是在一些细节方面，例如画面的细腻程度，噪点控制、个性化的色彩风格以及色温控制上，还需要长期的经验和积淀。当然，如色彩风格这类具有很强的主观性的项目，用户完全可以根据自己的感受判断。

软硬件的配合上，3款相机都有不同程度上的小缺陷，如速度、操控便利性等，不过我们认为这些缺点并非致命，大多数只是轻微地影响到使用的方便性，但是我们也希望厂商能够尽快改良。

国产DC在外观设计制造上的确相当用心，用摄影爱好者的话来说，比较厚道。基于成本、档次划分等因素，国外厂商在外观设计、制造方面可以用精细和吝啬两个词来形容，无论高低端产品，其模具都是相当精细的，但使用材质却根据市场定位高低迥异，2000元的相机和2500元的相机在这方面的差异是相当明显的，而且这样的情况越到高端越普遍。虽然国产DC或许模具精细程度不及国外产品，但用料和手感并不差，甚至要超过国外产品不少，在这方面，爱国者送测的V80plus就是一个很好的例子。



我们何时才能生产出高品质低价格的镜头？

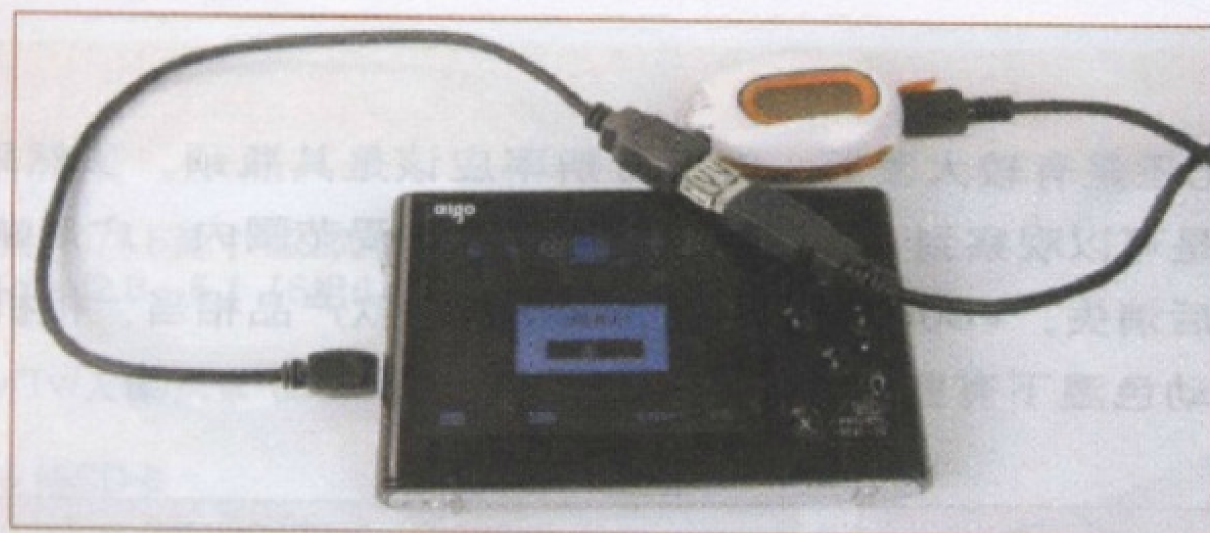
回顾国产DC历程，可以看到厂商的设计能力和对市场的把握度、成熟度在不断提高。作为成本中所占比重最高的组件，国内厂商也曾尝试过努力提高镜头品质，但由于高品质镜头同样为国外厂家把持，因此始终无法得到优质产品。参考以往测试过的爱国者与明基的DC，我们发现镜头的素质没有提升，但是综合来看在相机的整体成本中所占的比例却呈下降趋势。如果这一现象具有普遍性，我们推测厂商的心理正发生转变——既然难以获得高品质镜头，不如通过其他方面的提升来增强综合实力。这样的成本转移需要很小心地把握平衡，既不能让镜头素质下降太多明显影响画质，也不能患得患失，最终反而导致成本上升。

我们相信，只要跑得比前面的人快，就总有赶上和超越的一天，让我们一起努力和等待。

MP4播放器 爱国者MP-P035

😊 握持感稍差
😊 功能完善，独特的OTG技术，可以充当数码伴侣
😊 触摸操控，轻松便捷
数码时代的旅游好伴侣

■品合实验室 魔之左手


可以转接其他USB设备的USB-OTG线

容　　量：	20/30GB
文件格式：	MPEG-1/2/4、AVI（DivX 3.1/4.0/5.0、XviD）、MP3、WMA、WAV、JPG、TXT
显 示 屏：	3.5英寸LTPS（720×480）
接　　口：	USB 2.0
尺　　寸：	130mm×78mm×22.5mm
重　　量：	251g（实测）
附　　件：	遥控器、AC/DC适配器、耳机、A/V 线、Y/U/V 线、USB-OTG线、USB线、说明书
价　　格：	4999/5699元
咨询电话：	800-810-7666

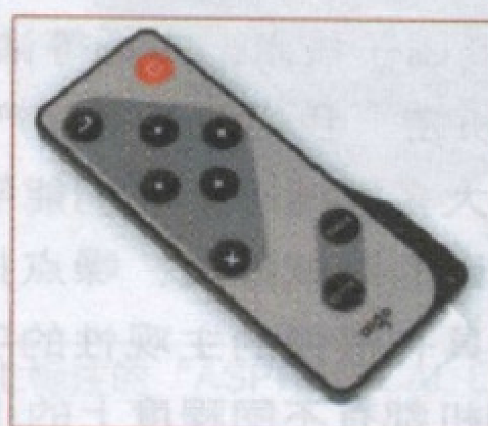


对于追新的数码玩家而言，MP3提供的耳福多少已经有些过时，随身视频播放器逐渐开始得到关注，而华旗资讯最新的MP-P035是其中非常有特色的一款产品。

MP-P035正面的播放控制键都采用了触摸键，只需要手指轻轻拂过便可以进行操作，最大限度地提供了操作顺畅感，这对专心欣赏影片的人来说很重要。此外它提供了音频播放、图片和电子书欣赏功能，甚至还有贪吃蛇和推箱子两个内置游戏，让用户有更多的娱乐选择。在有条件的时候还可以通过A/V线或者Y/U/V线将视频传输到其他显示设备上，观赏更加震撼的影音效果，并且使用附带的遥控器进行操作。

MP-P035的内置锂电池让其结构更加紧密牢固，整体做工也相当不错，只有在个别边角上仍显得不够光洁。它采用3.5英寸低温多晶矽TFT-LCD（LTPS）屏幕，色彩和分辨率方面都表现得不错。而在关键的电池续航时间方面，其视频播放时间在5小时左右，足够观看两部90分钟的影片，甚至魔戒等时间超长的大片也没有问题，音频播放时间更是长达12小时，足可满足一般旅程的需要。

MP-P035支持多种影音文件格式，样品可以正常播放最新版本的视频压缩文件和相应的字幕，它还可以使用华旗资讯提供的程序进行升级。我们采用了高低压缩比文件进行对比，在播放效果上都比较出色，不过受到处理能力和显示屏的限制，在播放高压缩比文件时会有一些色彩损失。


遥控器，主要在连接其他显示设备时使用



微微下凹的触摸键

而其载入文件的速度和抗振性能都很不错，650MB左右的AVI文件在1秒多的时间内就可以完全载入，而一般的车辆颠簸和振动也不会影响它的正常播放。

提供的USB 2.0-OTG技术可以识别U盘、数码相机等设备，拷贝并浏览和播放其中的文件，这时它将成为一个功能强大的数码伴侣。

本期为大家介绍的是金山数字娱乐开发的封神系列手机游戏。这款游戏依托于同名网络游戏，将ACT、RPG、ARPG等游戏类型的元素融入这一系列手机游戏中，所有地图、道具、任务以及背景音乐设置都与《封神榜ONLINE》完全统一，令玩家们不用上网，也能够随时随地体验封神的魔幻魅力。

手机百宝箱



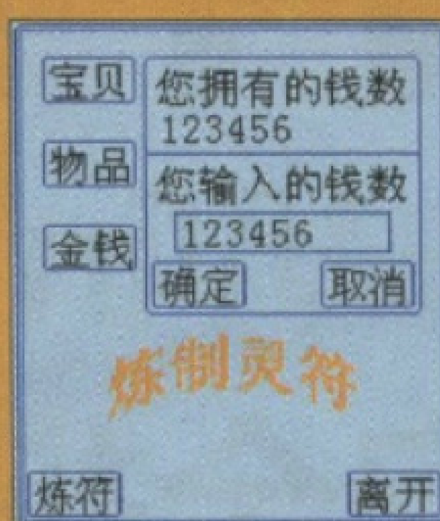
封神榜之百里挑一



公元前1150年，灵运之星下凡的你刚好在这年降生了！1165年，商朝昏君纣王当道，受妖姬妲己左右，天下民不聊生！为了封神榜到来的大事，玉虚宫老大——慈航道人决定从100名弟子中选出一位旷世英豪来应对。但苦于自己能力不足，希望听听师兄赤精子、南极仙翁、灵宝大法师的意见。于是派你——玉虚宫小道士，前去探查3位仙人的想法。“百里挑一”的人选会是谁呢？封神榜来了后整个世界又会怎样呢？

封神榜之灵力修行

在第一集中百名弟子的“百里挑一”竞选中，最佳人选就是你！看来拯救世界、维护世界和平的任务必须由你来承担了。陈塘关李靖的妻子十娘来求慈航道人拯救自己的儿子。要说那李靖的儿子，可是有一点来头，那就是封神时期鼎鼎大名的一名勇将——哪吒！他被纣王陷害，失去肉身。看来这回的任务可不是那么简单啊……





封神榜之甲士之刃、异人之翼、道士之印——ARPG系列游戏

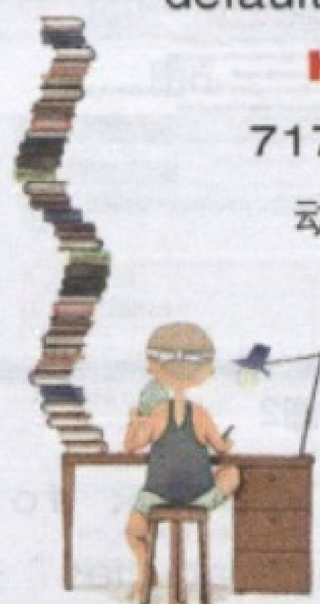


这是一系列集合了诸多网络游戏要素的手机游戏。一看名字就知道，甲士、异人、道士这《封神榜ONLINE》中的3种角色现身手机平台。玩家在游戏中打倒每个怪物或者敌人都有机会获得物品装备，道具总数达到数百种之多；游戏中还提供了怪物图鉴，可以在多次战斗后使图鉴完成，给游戏者充分的收集乐趣；村庄加入了武器锻造和宝石镶嵌的设施，打怪获得的装备能够在这里提升效果；另外，酒馆中有无限的任务正等待玩家鼓足勇气一举完成。

升级热报

Aigo爱国者于2005年8月11日发布F830系列MP3播放器最新Firmware For Win98 SE/Me/2000/XP，下载地址：http://www.aigo.com.cn/

Lenovo联想于2005年8月10日发布V717系列MP3播放器最新Firmware For Win98 SE/Me/2000/XP及数码听C328/F360/F690 固件恢复软件，下载地址：http://download.lenovo.com.cn/new/downloads/channel/default.asp?type_no=



Hedy七喜于2005年8月8日发布MX-717/MX-717P系列MP3播放器最新驱动包For Win98 SE/Me/2000/XP，新版驱动只支持制作AMV视频格式，不再支持制作MTV视频格式的功能。AMV视频格式比MTV格式有着更好的压缩比例以及画面质量，下载地址：http://www.hedy.com.cn/hedy-service/digitalgj.htm

Netac朗科于2005年8月8日发布C635/C632音乐精灵系列MP3播放器最新驱动For Win98 SE/Me/2000/XP，下载地址：http://www.netac.com.cn/down/play_down.htm

Olympus奥林巴斯MR-500i MP3播放器最新Firmware 1.06版For Win2000/XP，下载地址：http://www.olympus.com.hk/customer/download/patch/730_index.html

Apacer宇瞻于2005年8月8日发布了AB320 Audio Steno系列MP3播放器最新Firmware 1.02.44版，压缩包内含有Win98驱动程序及最新版Firmware，下载地址：http://www.apacer.com.tw/apacer_tcn/support_html/download_firware.asp

Pentax宾得于2005年7月27日发布OptioWP数码相机最新Firmware 1.01版。新版固件更新如下：在相机的菜单选项中新增“Automatic Tracking AF”自动跟踪对焦功能，此项功能可以将移动物体持续保持为焦点直到按下快门键。注意：在Green模式、焰火模式下使用此项功能，下载地址：http://www.pentax.co.jp/english/support/download_digital.html

打造安全的系统平台——WinXP安全指南

■广东 GZ

编者按： 星尘前几天就中了著名的灰鸽子木马，想想自己也算是电脑老手了，但道高一尺，魔高一丈，病毒木马总是有空子钻进来。每每中招，很多人都不知道怎么来的。其实只要配置好系统，准备好工具，是能大大降低中招概率的。

使用默认设置的Windows操作系统即使是WinXP SP2也是不安全的，用户都应该在系统新装后进行针对性设置，不用担心相关的系统设置太过复杂，即使普通用户照葫芦画瓢也能轻松完成。

一、安全更新

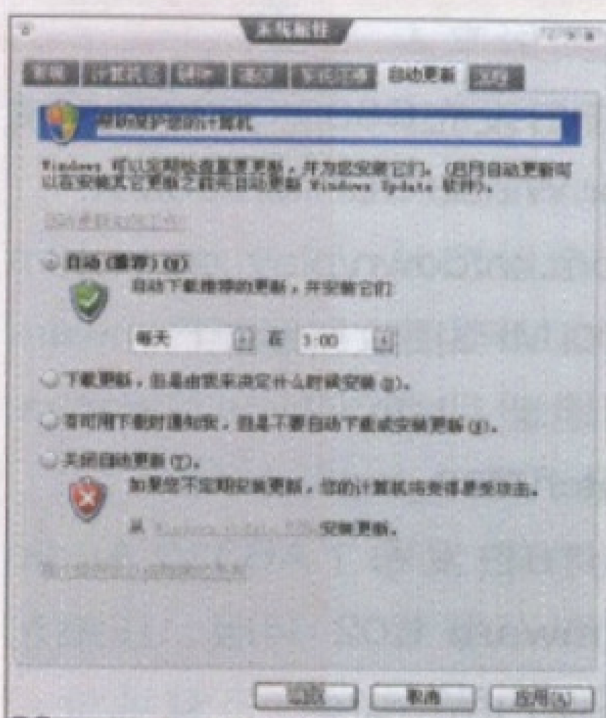


图1

对于系统安全最重要的还是及时地给系统关键漏洞装上补丁，近年来每次兴风作浪的恶意软件都证实了这一点，例如在冲击波肆虐前微软就发布了对应的补丁，只是更新的人很少罢了。微软在Windows XP中提供了自动更新工具，它能在你上网时自动查找需要更新的漏洞，用户只要进入“控制面板”→“系统”→“自动更新”对话框，可进行相关设置，想在比较空闲的时间安装更新，可以选中计划安装一栏，然后设置好时间段（图1）。用户也可以进入微软的更新网站（http://windowsupdate.microsoft.com），点击欢迎页面上的“扫描以寻找更新”按钮，服务将自动判断系统需要安装的补丁，并列出需要安装的更新供用户手动选择安装。

不过这两种方式都不能让用户迅速判断系统的安全状况，并根据系统漏洞对应打上所需补丁，用户可以使用安全漏洞分析工具，MBSA（Microsoft Baseline Security Analyzer，Microsoft基准安全分析器）就是最佳的选择。用户到微软网站下载安装MBSA 2.0（http://www.microsoft.com/china/technet/security/tools/Tools/mbsahome.asp），启动MBSA并点击“Pick a computer to scan”，在“Options”中列出了扫描选项（图2），未装IIS、SQL Server时，你可以相应地取消“Check for IIS vulnerabilities”“Check for SQL vulnerabilities”选项。单击“Start scan”开始扫描，此时会弹出窗口要求你安装“MSSecure XML File”，此文件包含了最新的漏洞

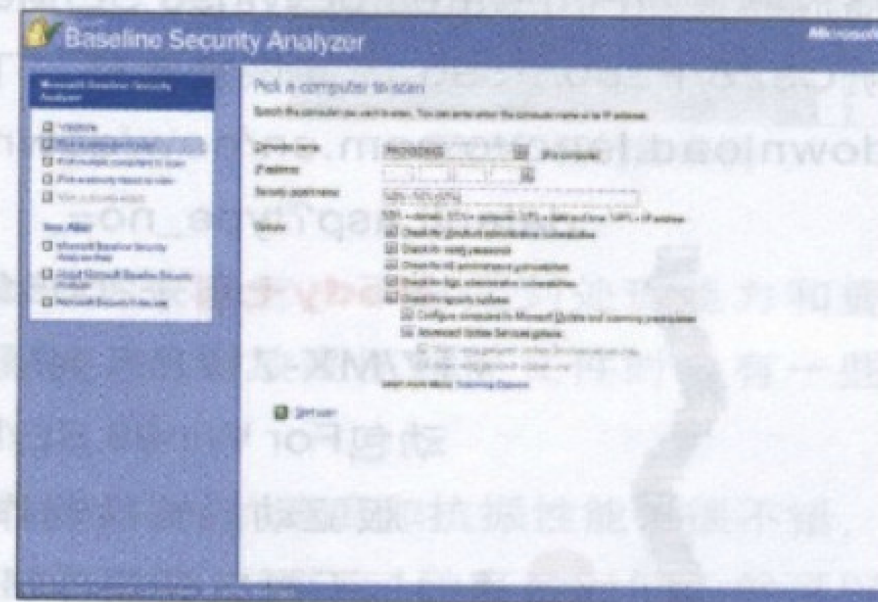
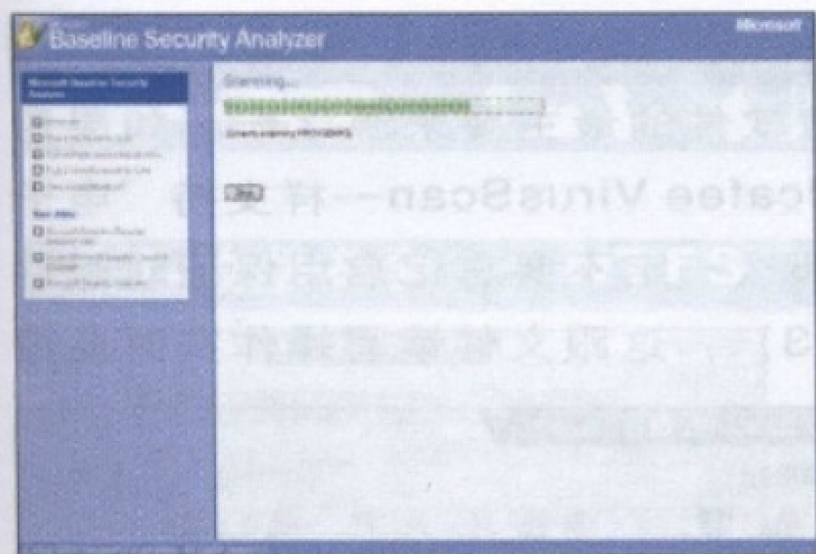
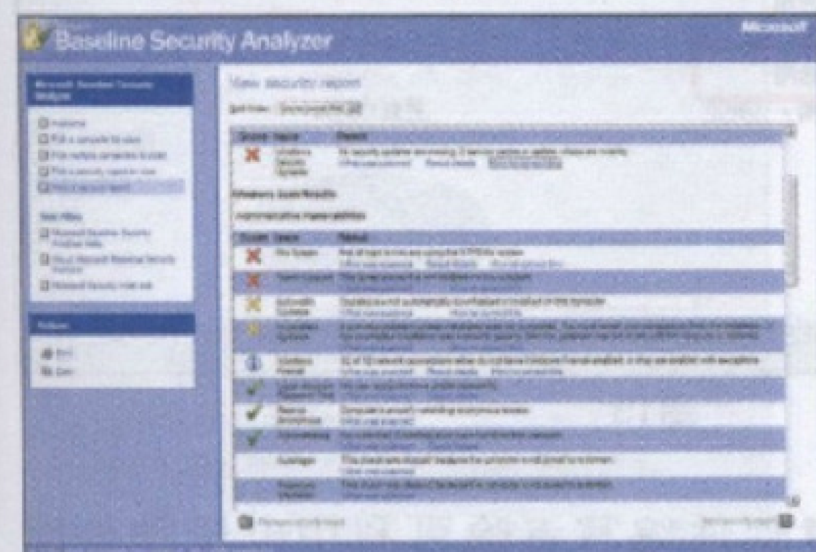
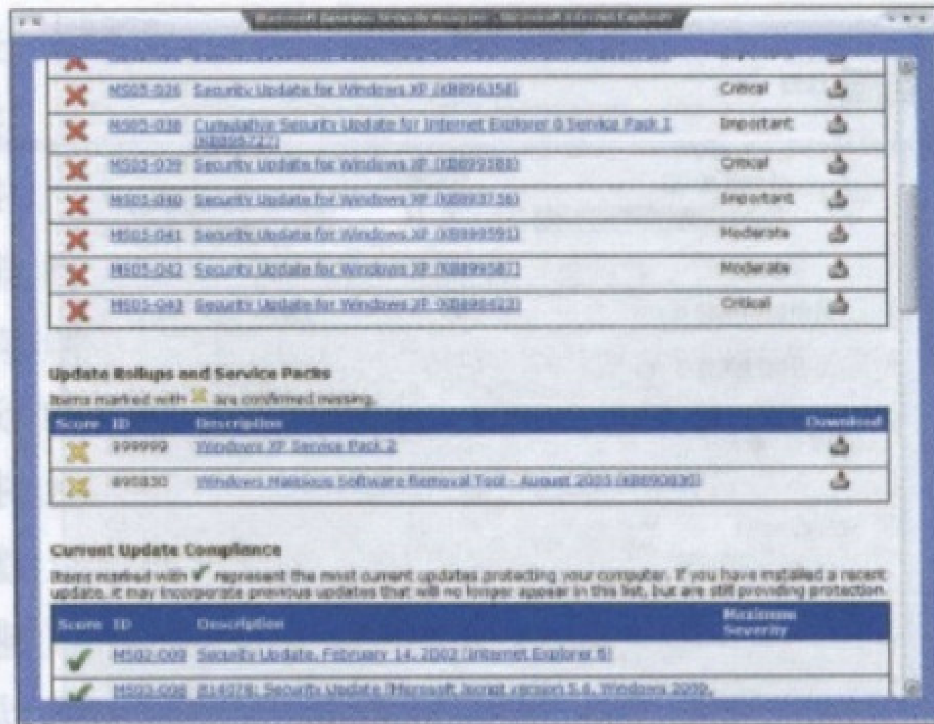


图2


图3


图4

检测数据（图3），点击后软件将自动下载安装，必须解压CAB文件并将其存储到MBSA所在的同一文件夹中。扫描时间主要取决于用户的计算机配置，扫描结果将以HTML格式的报表显示，包括的类别取决于你选择的扫描选项，总共有五大类（图4），Vulnerabilities（安全漏洞）、Additional System Information（额外的系统信息）、Internet Information Services（IIS）Scan Results（IIS扫描结果）、SQL Server Scan Results（SQL Server扫描结果）、Desktop Application Scan Results（桌面程序扫描结果）。前面有“×”标志的项目是需要采取补救措施的，用户可通过“Result details”了解问题出在哪里，“How to correct this”则教用户如何修正错误，必要时会链接到微软网站下载对应的安全更新补丁（图5）。


图5

二、防病毒软件

系统最大的安全威胁来自恶意软件（执行恶意任务的病毒、蠕虫和特洛伊木马），由于微软目前还没有在系统中提供防病毒软件，因此用户需要主动安装防病毒软件来应付它们。不要过于执意于防病毒软件品牌的选择，能保证定期升级的知名厂商基本都可以信赖，能支持XP SP2安全中心实时监控当然最佳。不管最终用户选择哪种防病毒软件，都需要掌握一些共同的设置原则，下文以Mcafee VirusScan为例讲解。

1.实时监控

防病毒软件安装后的默认配置一般就是该软件最佳的配置，用户可不用管它，但用户也可参考以下的讲解自行设置。防病毒软件安装后都应该常驻内存，在桌面右下角的任务栏中就会显示防病毒软件的图标，用鼠标点击Mcafee VirusScan图标打开主界面（图6）。Mcafee VirusScan设置窗口中默认有4项任务，其中“按访问扫描”任务其实就是防病毒软件的实时监控功能，这意味着Mcafee VirusScan会监视计算机操作，当有文件读写时自动扫描这些文件以确保安全。许多防病毒软件也提供关闭实时监控功能，但用户最好不要试图关闭它来节省资源，不保证时刻运行的防病毒软件根本没有意义，事实上Mcafee VirusScan根本就不允许关闭。反之如果防病毒软件并没有自动运行，那么用户应该马上将其设置为随系统启动，并确认实时监控功能中的两项设置生效，一是开关机时自动扫描系统引导区（图7），一是任何进程进行文件读写操作时自动扫描文件（图8），这样设置后的防病毒软件才能有效保护系统。许多恶意软件运行时会强行结束防病毒软件进程，然而XP SP2安全中心会马上告知用户，前提是防病毒软件能被XP SP2安全中心识别，因此用户尽量选择能够支持XP SP2安全中心的防病毒软件。

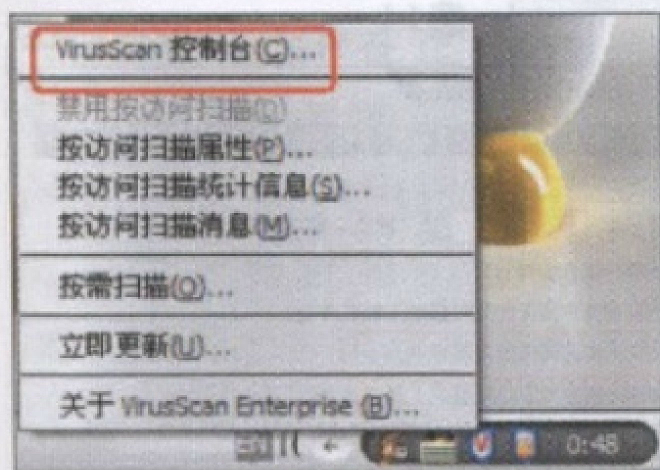


图6

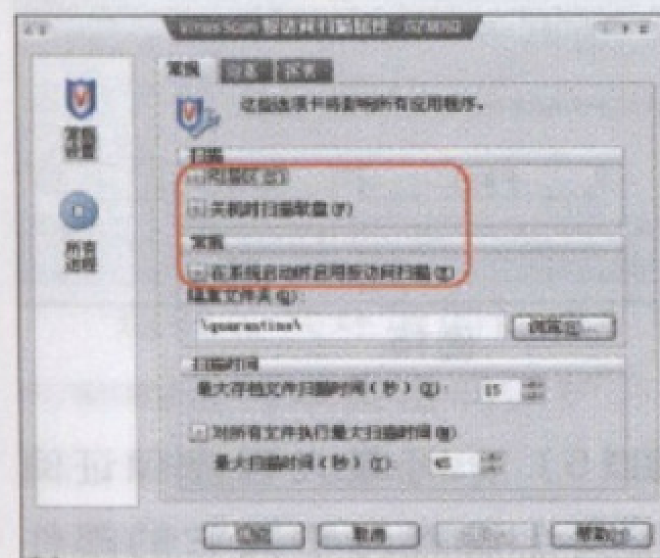

图7

图8

2.计划扫描

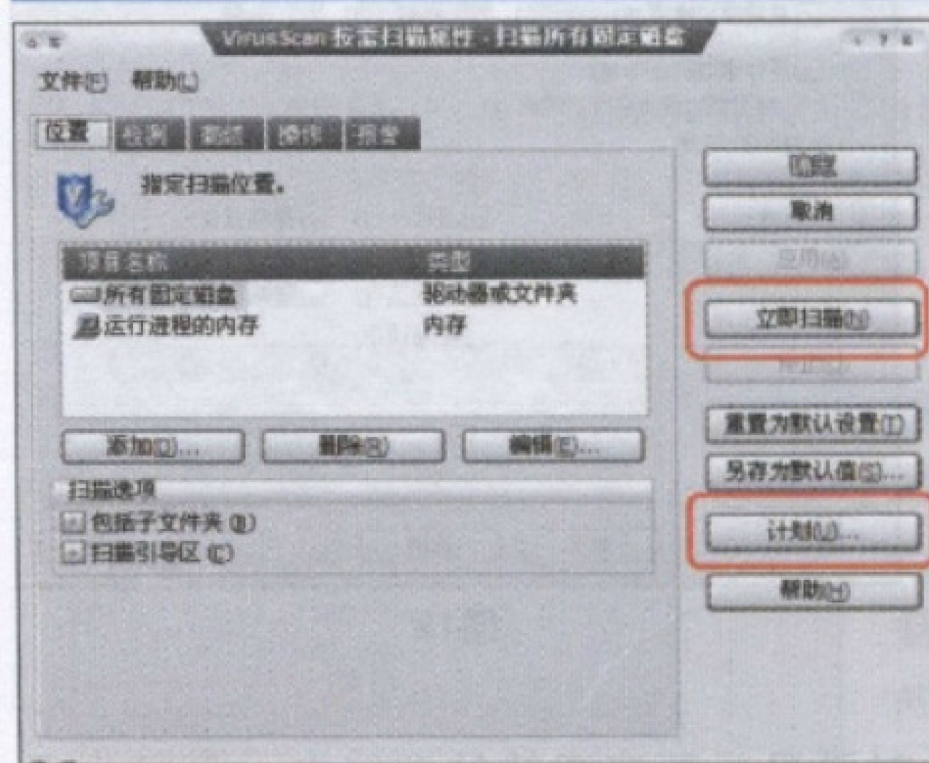
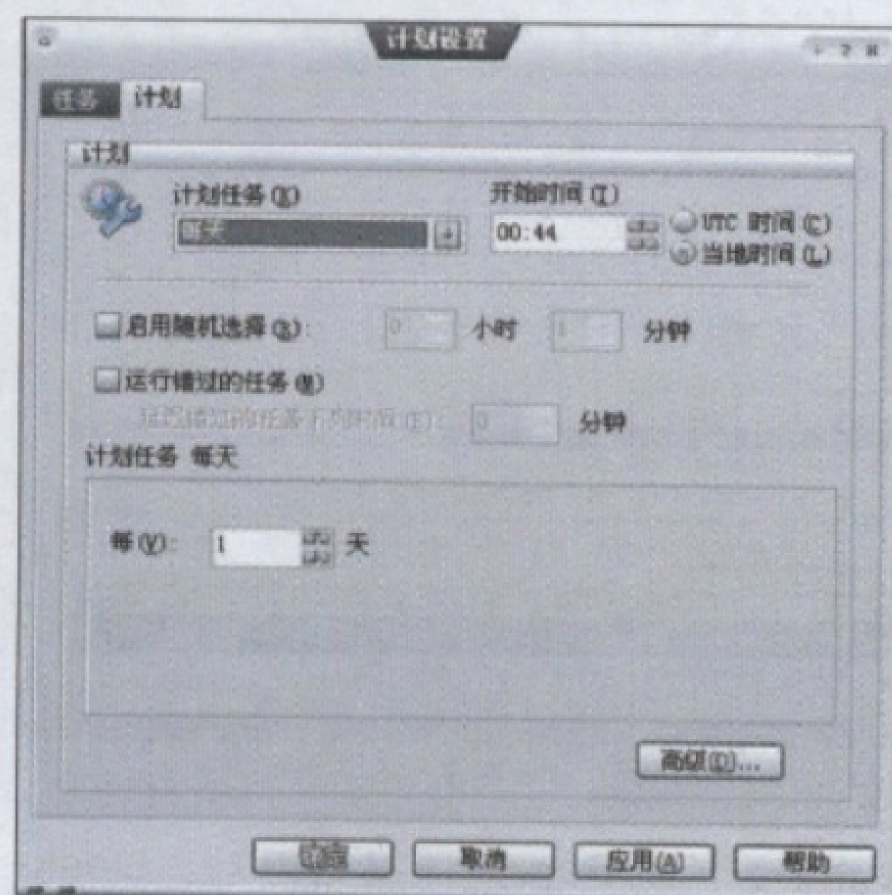
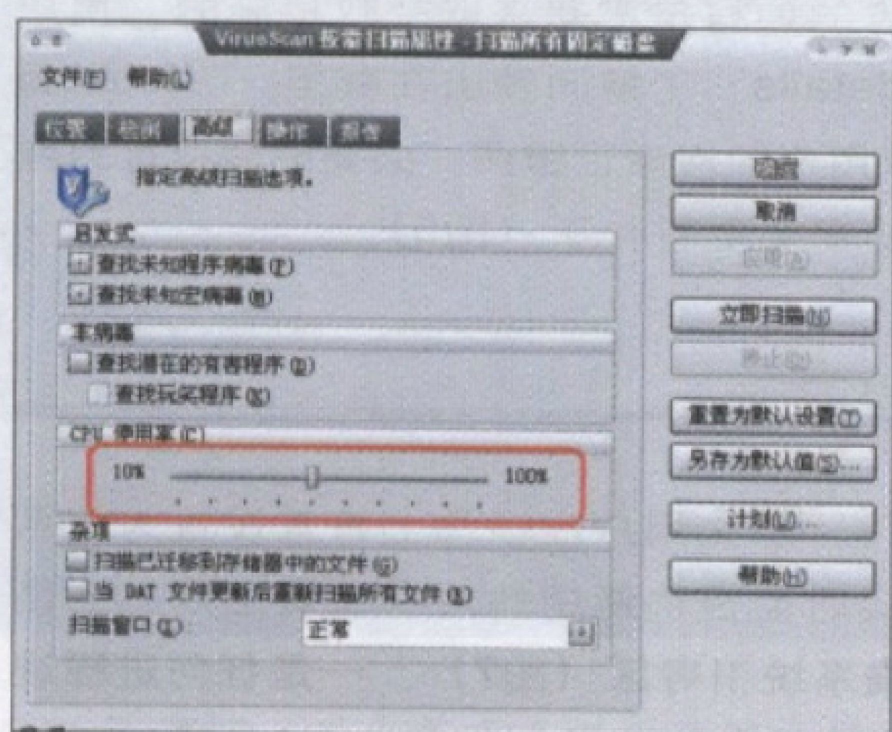


图9

Mcafee VirusScan的第二项任务“扫描所有磁盘”，也就是对计算机中所有文件进行检查，可以注意到默认情况下它是未启用的，需要用户自己主动执行任务（图9），但这并不是一个一劳永逸的工作。许多用户对计算机做一次全面扫描后，再打开实时监控就认为可以高枕无忧了，事实上

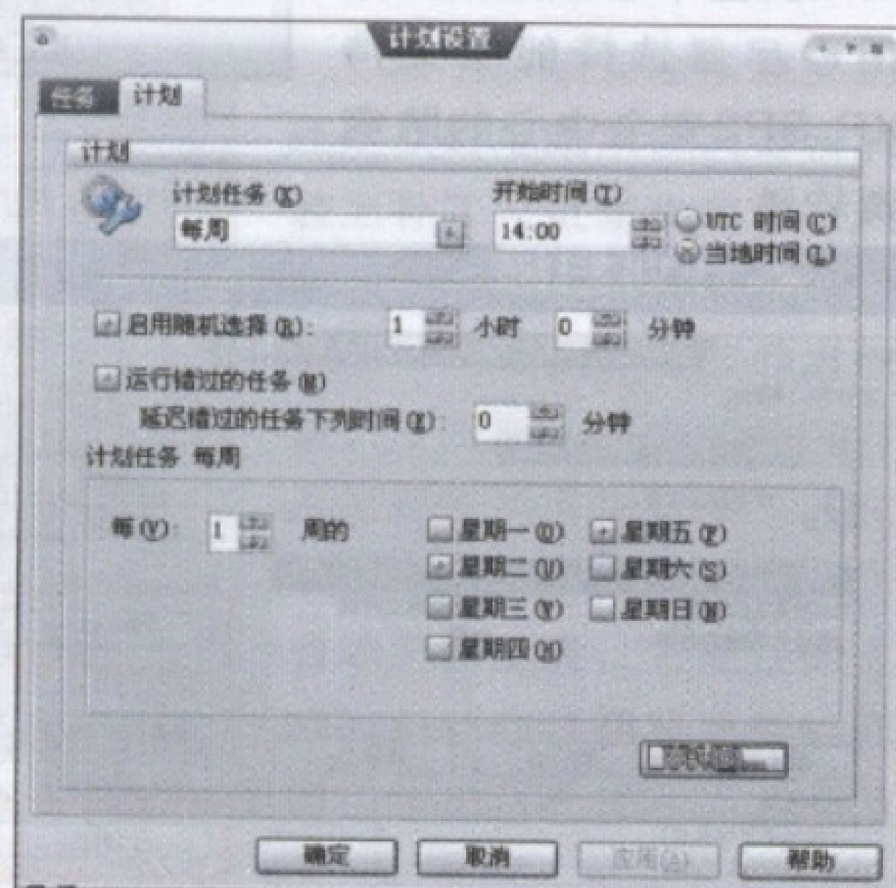

图10

这种磁盘全面扫描必须定期执行，理论上每次病毒库成功升级都应该进行磁盘全面扫描，也许系统就是感染了刚升级的病毒库中的病毒。正确的做法是将这种磁盘全面扫描工作设置为计划工作（图10），定期执行扫描才能发现和消除已经潜伏在驱动器中的病毒。当然这种扫描相当消耗系统资源，依据用户文件的数量也会长达数十分钟至数个小时不等，因此自动扫描时段应该安排在机器空闲时段，不过万一无法避免工作时段的运行，用户可调整扫描任务的CPU占用率，以保证正常工作的进行（图11）。


图11

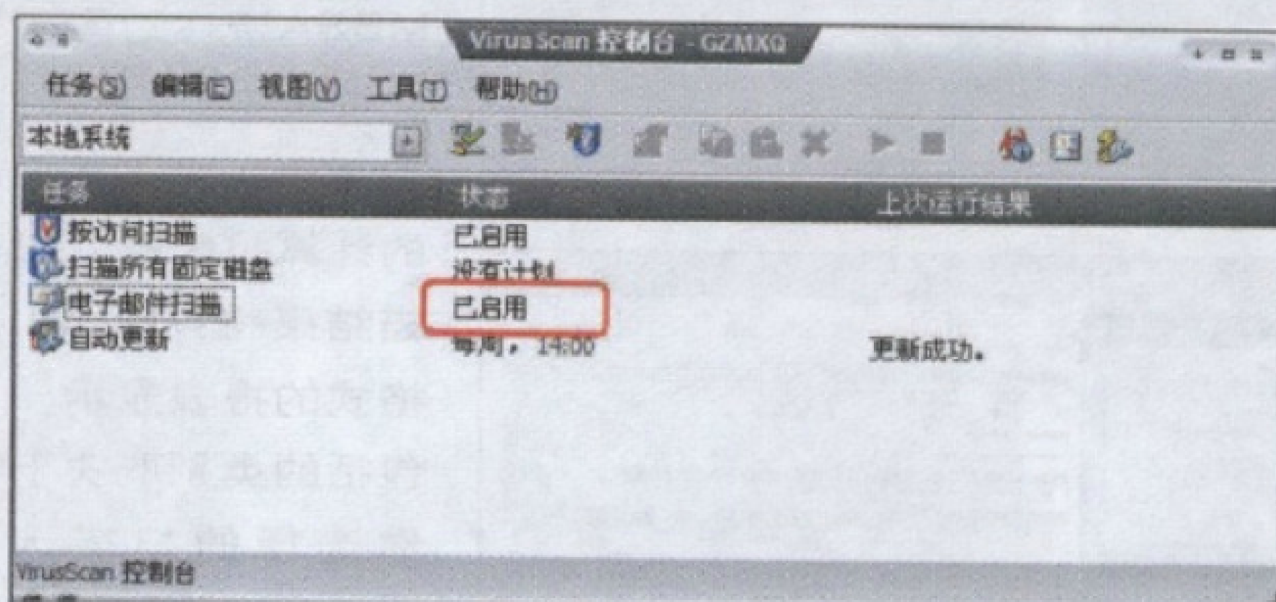
3.更新病毒库

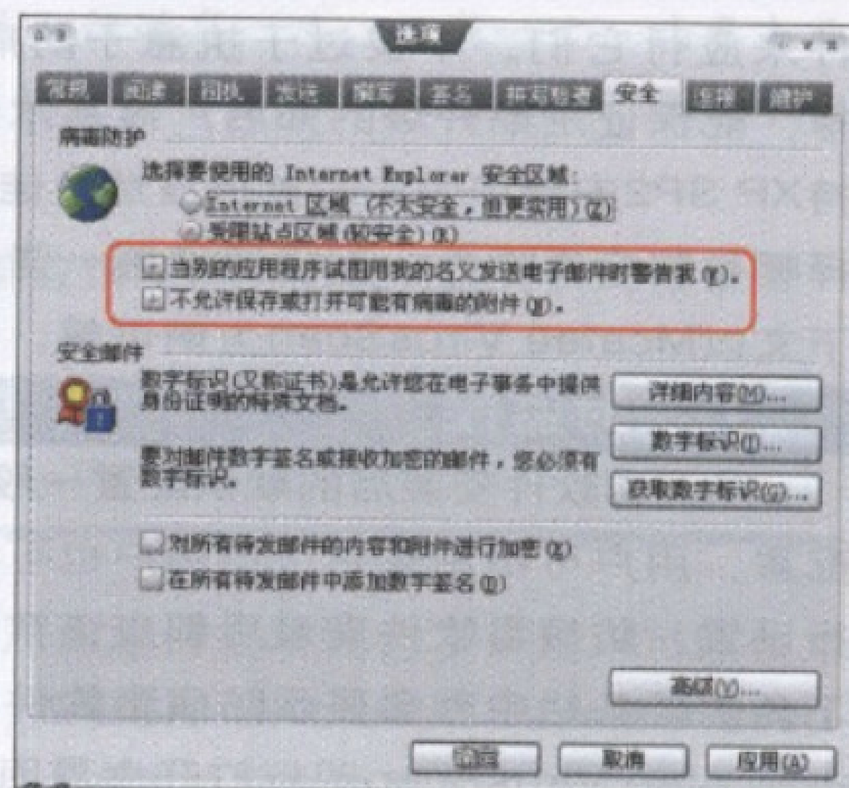
同应该定期全面扫描一样，升级病毒库也是许多用户容易忽视的设置，Mcafee VirusScan能够设置计划升级（图12），同时每周厂商也定时释放新的病毒库，这种设置能保证防病毒软件对于最新型病毒的检测能力。目前商业版本的防病毒软件都应该提供自动升级功能，不过也有许多免费版、个人版以及到期的商业版防病毒软件只能手动更新，对于这些用户必须养成定期到厂商主页更新的习惯。

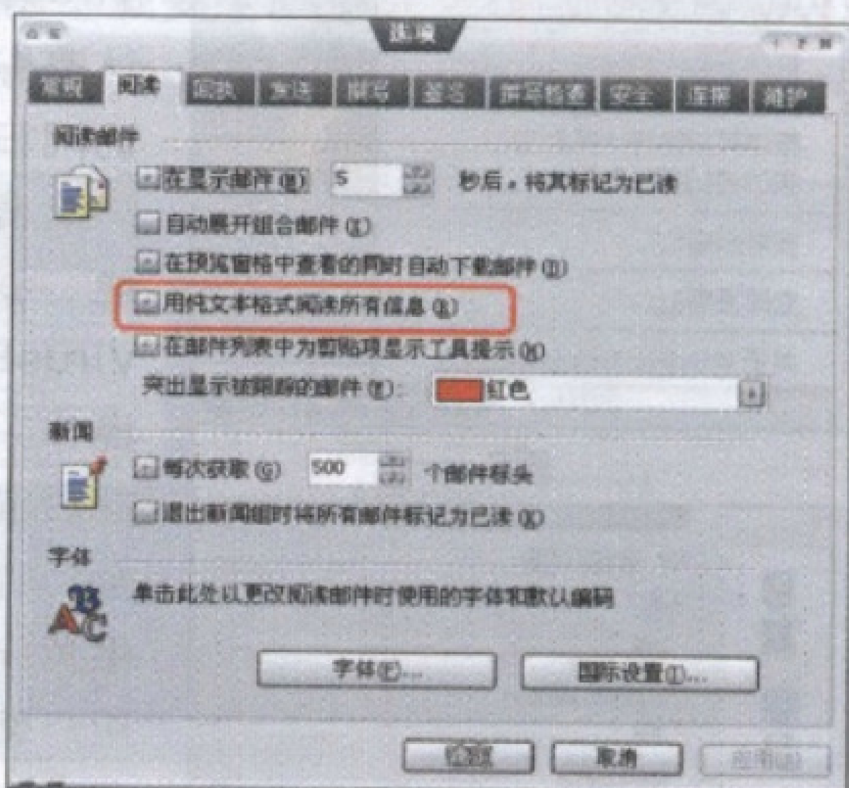

图12

4.邮件监控

电子邮件是恶意软件的最主要来源之一，如果用户的防病毒软件同Mcafee VirusScan一样支持“电子邮件扫描”功能，那么一定不要忘记启用保证对邮件进行实时扫描（图13），这跟文件读写操作实时监控同样重要，因为恶意软件编写者除可利用电子邮件附件，也能利用电子邮件内活动的超文本标记语言和脚本代码作为攻击方法。此外用户应该对电子邮件客户端进行相应设置，以系统内置默认客户端的Outlook Express 6.0为例。依次点击“工具→选项→安全”，点击选中设置界面中的“当别的应用程序试图以我的名义发送电子邮件时警告我”选项前的复选框，这样可以防止邮件病毒自动查询用户的通讯录，再以用户的名义悄无声息地发送地下邮件（图14）。点击选中设置界面中的“不允许保存或打开可能有病毒的附件”标签前的复选框，这样可启用Outlook Express的自我保护机制功能，避免用户执行或下载危险的电子邮件附件，同时也就避免了类似于.vbs的脚本攻击。商业版Outlook能避免HTML邮件的攻击，对于Outlook Express则应将设置界面切换到“阅读”选项卡，勾选“以纯文本阅读所有信息”（图15），可最大程度保证阅读邮件的安全性，注意这些安全设置对于其它的邮件客户端同样适用。


图13


图14


图15

三、帐户密码保护

1.数据安全——NTFS

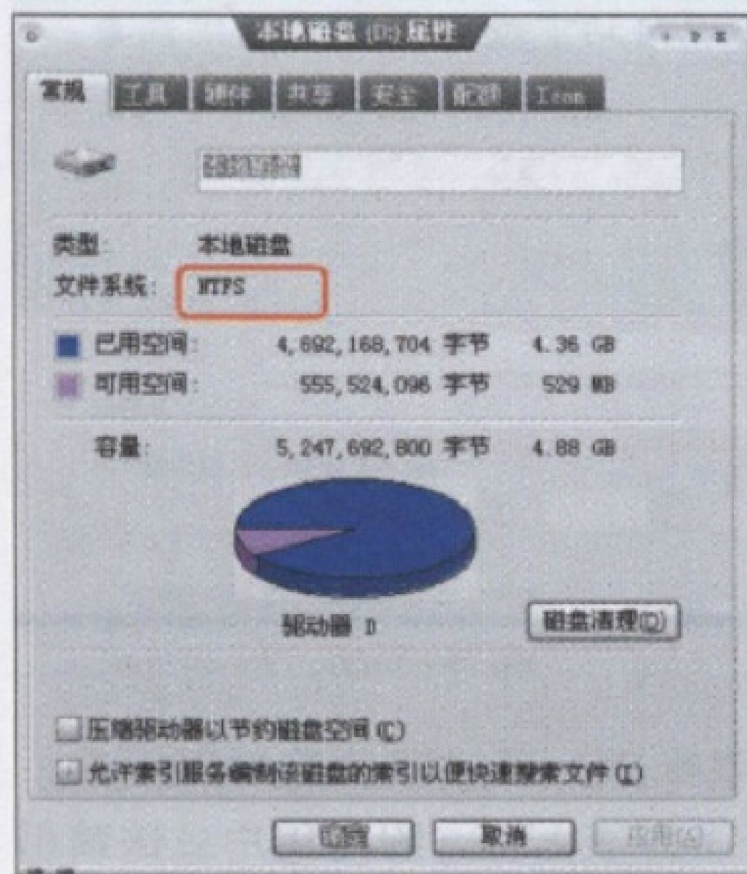


图16

首先确保硬盘分区的文件系统为NTFS，这是Windows XP操作系统安全的基础，无论是管理计算机帐户，还是分配文件和文件夹的权限，或是使用EFS加密文件数据，缺乏NTFS这个前提都无从谈起。在"我的电脑"中用右键点击硬盘分区并选择"属性"，可以查看硬盘分区当前的文件系统（图16）。如果硬盘分区使用的依然是FAT文件系统，那么先把文件系统转换成NTFS，选择菜单"开始"→"运行"，输入"cmd"并点击"确定"打开命令行窗口。然后在命令行窗口中，执行命令"convert x: /fs:ntfs"，其中x是驱动器的盘符。这是一个无损的转换过程，并不会丢失文件数据。

2.不可疏忽——管理员帐号

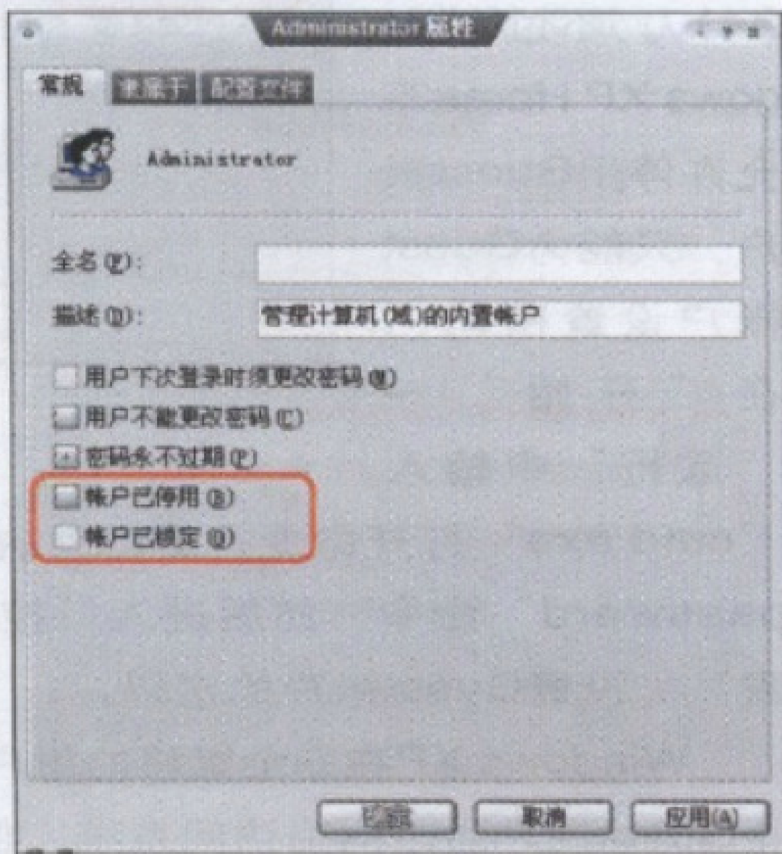


图17

Windows XP系统安装后都会默认创建一个Administrator用户，它拥有计算机的最高管理权限。许多用户在安装时，根本没有给Administrator用户设置密码，而Windows XP在正常启动后是看不到Administrator用户的。每一台计算机至少需要一个帐户拥有Administrator权限，但不一定非用"Administrator"这个名称不可。用户在系统正常模式下创建另一个拥有管理员权限的帐户后，然后进入Windows XP的安全模式，再在"控制面板"的"用户账户"项里删除掉Administrator用户（图17），或为其添加密码。

3.双重保险——syskey密码

放在公共环境的计算机帐户安全性是脆弱的，使用syskey进行双重密码保护必不可缺。在开始菜单的"运行"中输入"syskey"，点击确定启动Syskey设置窗口（图18）。在设置窗口中点击"更新"按钮，然后新窗口中选择密码启动，输入一个密码，然后点击"确定"（图19）。这样做将使操作系统启动时，在往常输入用户名和密码的登录界面之前，会出现窗口提示"本台计算机需要密码才能启动，请输入启动密码"（图20）。这便是刚刚Syskey创造的第一重密码保护，这样起到了密码系统双重加密的作用，不露痕迹的修改帐户密码就不再可能。Syskey启用后是不可逆的，由于它会对存入Sam文件的内容先进行加密，同时也会修改添加新的注册表信息。另外启用Syskey时也可选择"在软盘上保存启动密码"，这样将生成一个密码软盘（可以复制），启动时需要插入这张软盘才能进入操作系统。或者选择"在本机上保存启动密码"，Syskey依然会对SAM文件进行加密，但是启动时不需要密码，除非用户有信心能从物理上控制计算机，否则这种方法意义不大。

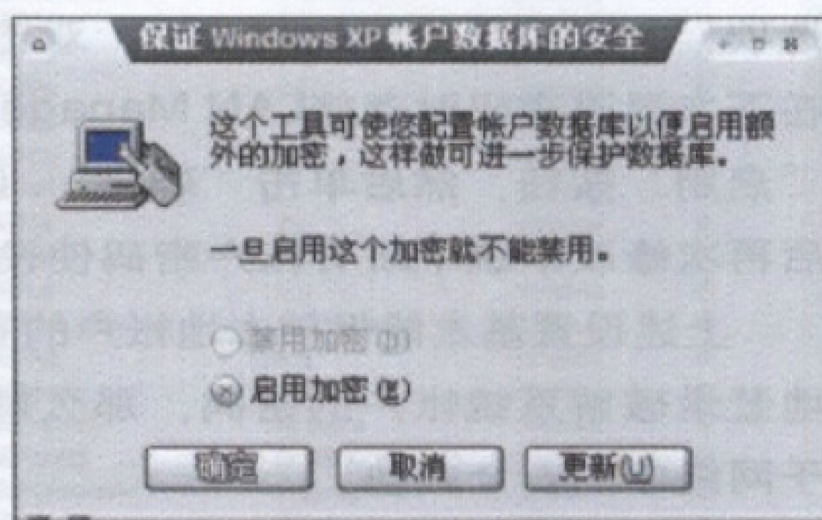


图18

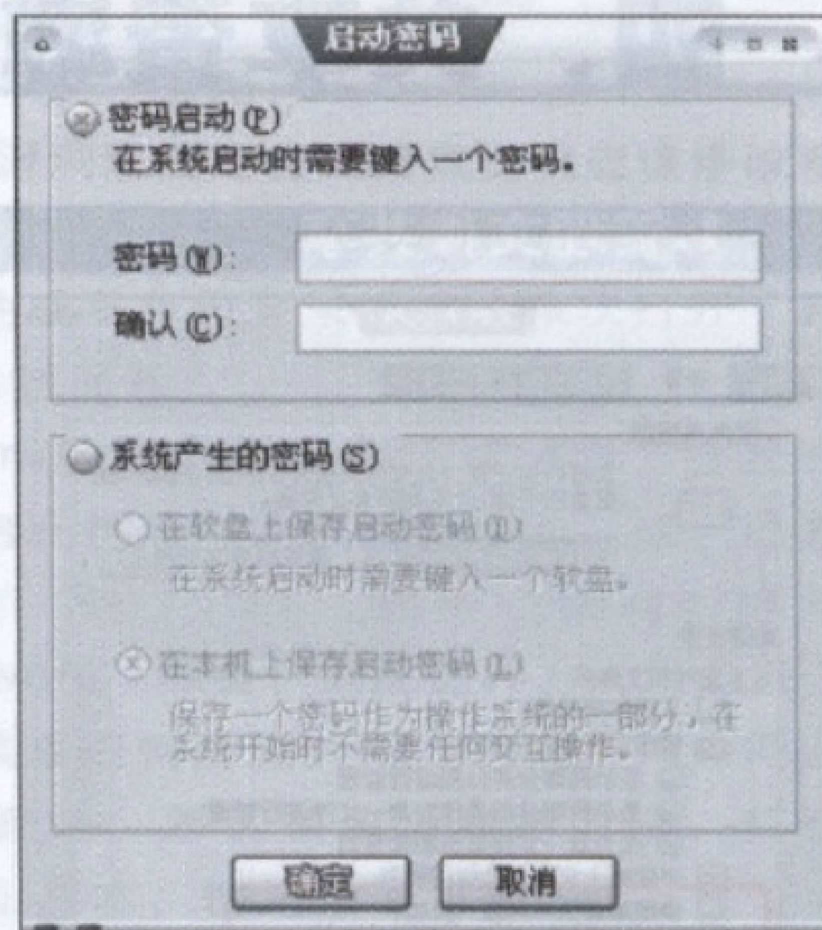


图19

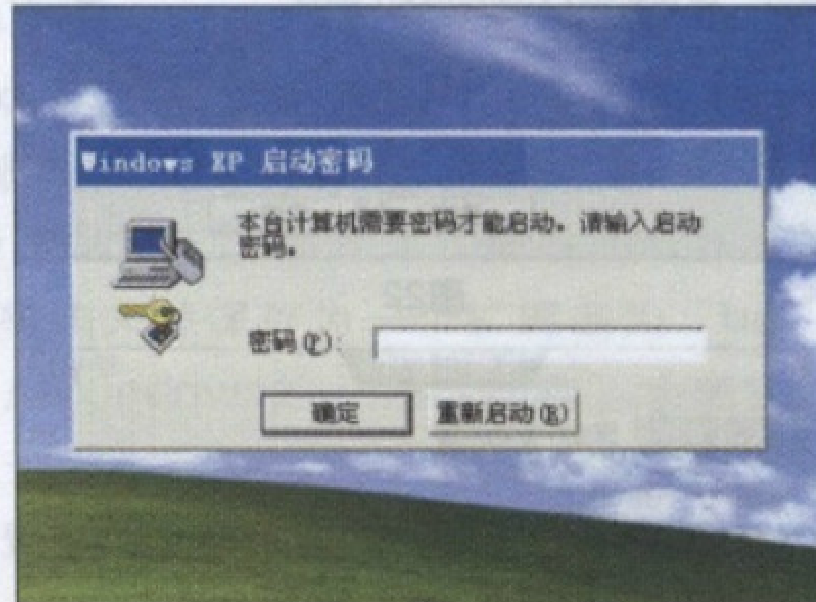


图20

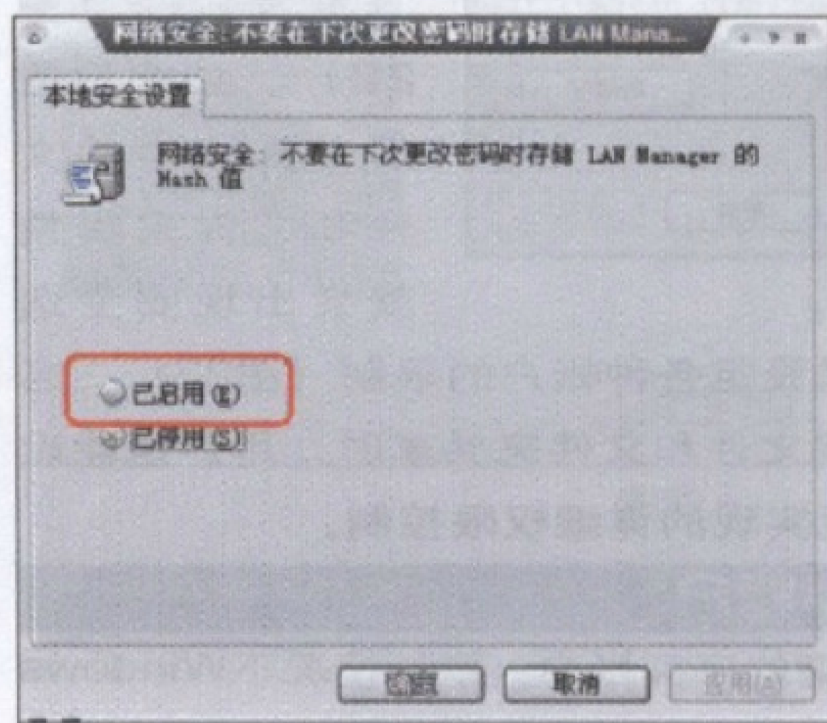


图21

Syskey加密能基本解决帐户密码修改的攻击，但依然不能解决密码破解的问题，因为SAM文件总是很容易被泄漏。关键在于让系统的SAM文件不要保存"LM Hash"，

使用通过使用"组策略"实现No LM Hash策略。在"组策略"中，依次展开"计算机配置"→"Windows设置"→"安全设置"→"本地策略"，然后单击"安全选项"。在可用策略的列表中，双击"网络安全：不要在下次更改密码时存储LAN Manager的哈希值"，单击"启用"按钮，然后单击"确定"（图21）。完成设置后再次修改系统中所有帐户密码使设置生效。

上述设置基本能保护本地帐户的安全，很难再通过本地登录破解系统帐户的密码，那么剩下的则是处理来自于网络中的安全威胁。

安全来自好的操作习惯

1.来历不明的邮件不使用HTML格式阅读，不随意打开附件；

2.下载软件应该从正规网站下载，执行前扫描病毒；

3.不明网站慎入；

4.使用复杂的密码；

5.经常更新安全软件。

四、共享资源设置

1.管理文件共享

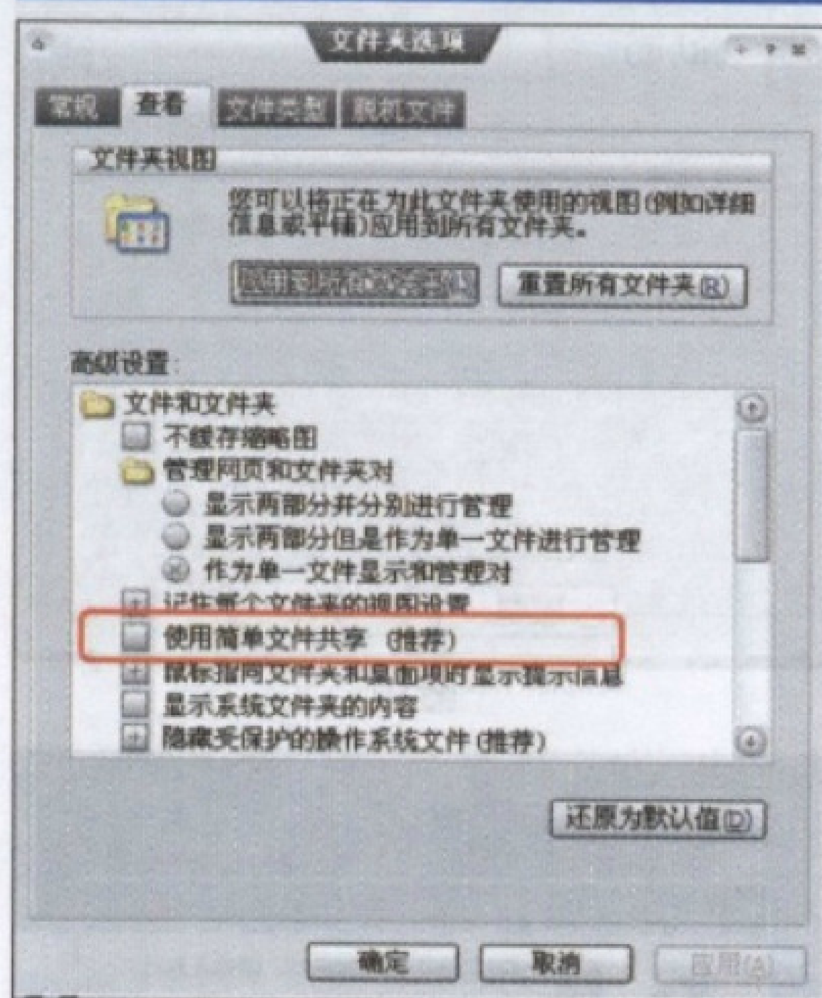


图22

为了让网络上的用户只需点击几下鼠标就可以实现文件共享，Windows XP加入一种称为"简单文件共享"的网络共享功能，不过这种便利的共享方式同时也打开了许多系统漏洞，因此应该取消这种默认网络连接方式，而采用权限保护网络连接。打开"我的电脑"，选择菜单"工具"→"文件夹选项"，点击"查看"选项，在"高级设置"中取消"使用简单文件共享（推荐）"（图22）。如此设置后计算机中的文件和文件夹属性就会出现安全选项卡，用户可以对其设定各种帐户的限制（图23），当然更重要的是当设置文件和文件夹共享时，用户也能设置简单文件共享不能实现的详细权限控制。

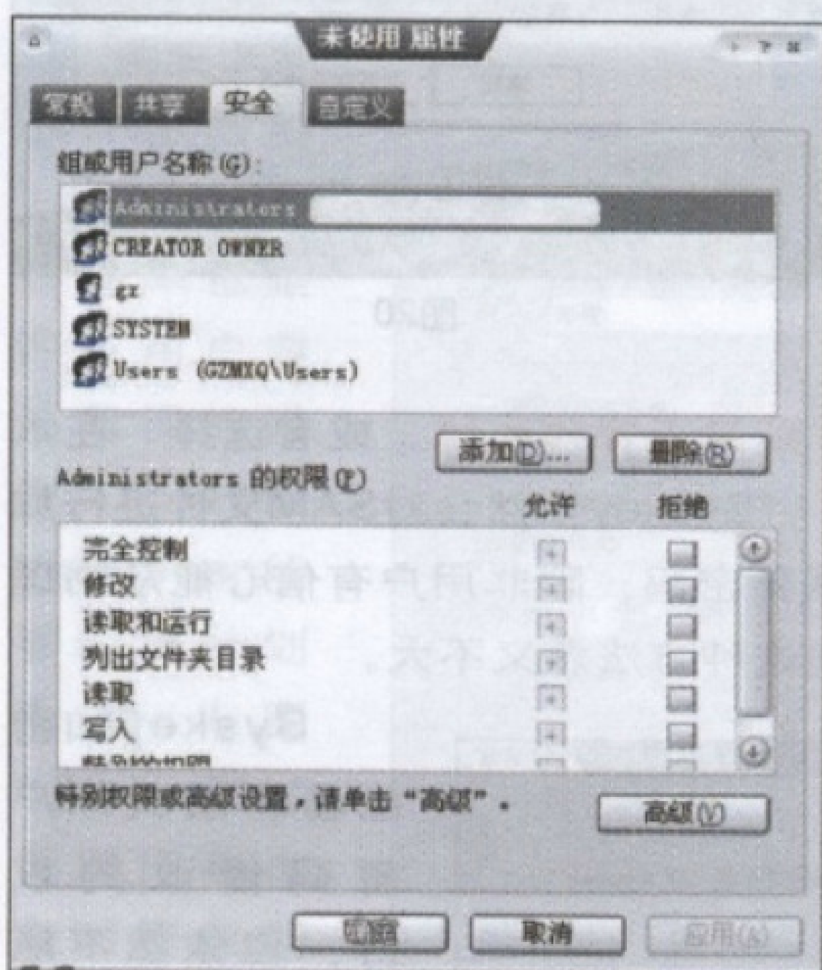


图23

2.管理Guest帐户

Guest帐户即所谓的来宾帐户，默认情况下Windows XP的本地安全设置要求进行网络访问的用户全部采用来宾方式，因为它是个受限帐户。不过即使是受限帐户，Guest也为网络入侵打开了方便之门，因此用户应该禁用它。打开"控制面板"→"管理工具"，点击"计算机管理"，在左边列表中找到"本地用户和组"并点击其中的"用户"，在右边窗格中双击Guest帐户，选中"帐户已停用"（图24）。不过Windows XP Home不允许停用Guest帐户，只能为Guest帐户设置密码。在"开始"→"运行"中输入"cmd.exe"打开命令行窗口，执行"Net user guest password"命令，然后进入"控制面板"→"用户设置"，设置Guest帐户的密码。

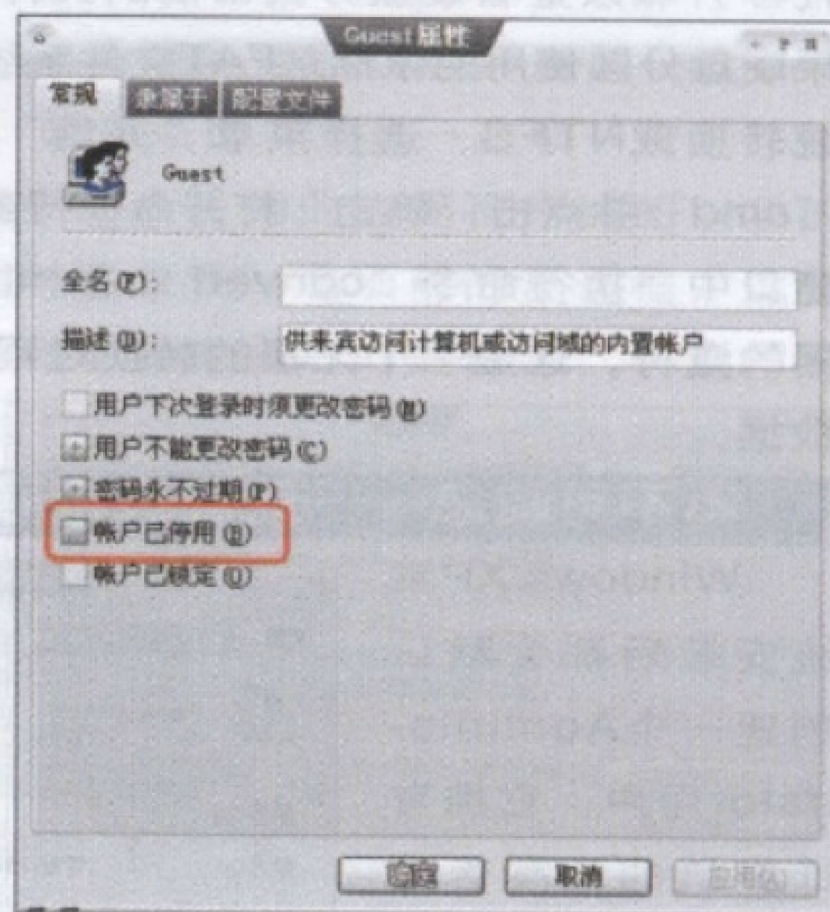


图24

Windows XP在安全策略的用户权利指派中也默认禁止Guest用户通过网络访问系统，但即使已经为Guest帐户加入了密码，用户也不要解除对Guest账号的限制，使其他用户能通过Guest账号从网络访问共享资源。正确的做法是更改网络访问模式，在"开始"→"运行"中输入"gpedit.msc"打开组策略编辑器，依次在左边窗口选择"计算机配置→Windows设置→安全设置→本地策略→安全选项"，双击

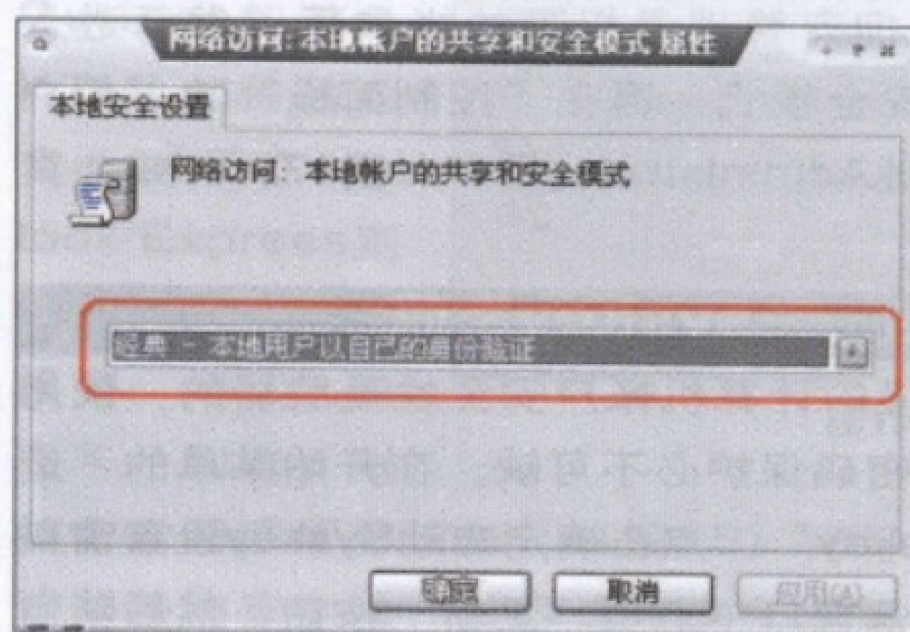


图25

"网络访问：本地账号的共享和安全模式"策略，将默认设置"仅来宾——本地用户以来宾身份验证"，更改为"经典：本地用户以自己的身份验证"（图25）。这样当其他用户通过网络访问使用这台计算机共享资源时，就必须使用自己的帐户和口令进行登录了，当然前提是用户已经在Windows XP中为其创建了相应的帐户和口令。当该策略改变后，文件的共享方式也有所变化，在启用"经典：本地用户以自己的身份验证"方式后，用户可对同时访问共享文件的用户数量进行限制，并能针对不同用户设置不同访问权限（图26）。

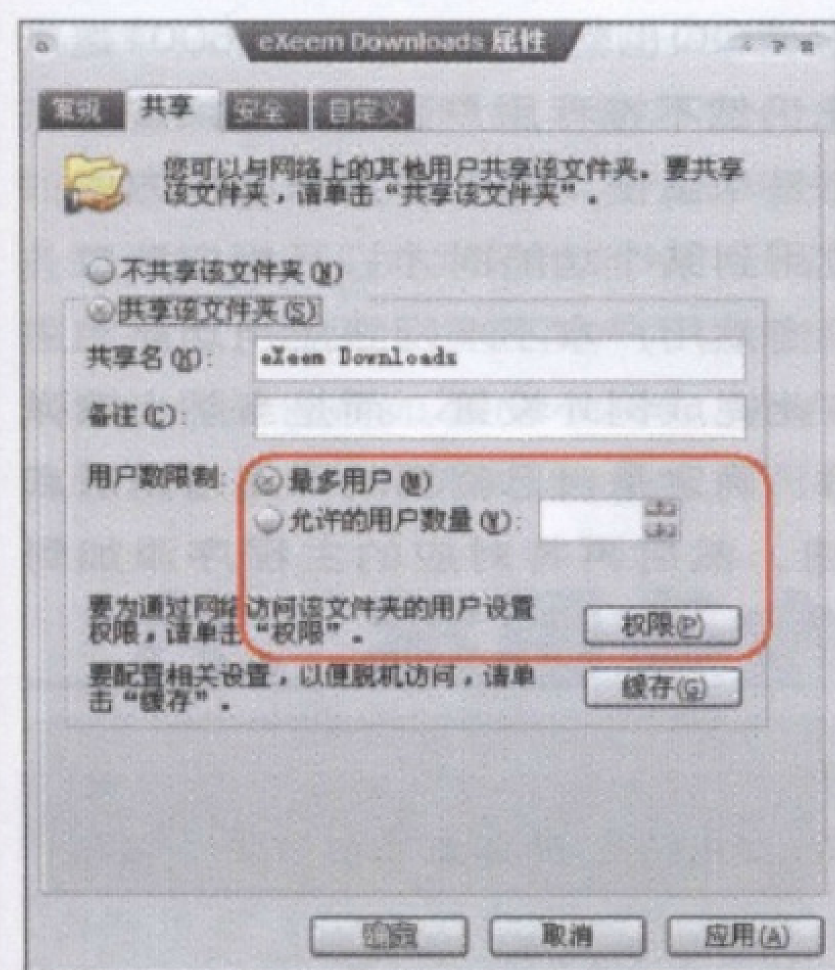


图26

3.关闭驱动器共享

经过以上的网络设置之后，用户也许会发现Windows XP系统中，所有的硬盘驱动器都默认为自动共享，但不会显示共享的手形标志（图27），这显然给网络安全留下了极大隐患。事实上计算机的默认共享还不仅是硬盘分区，用户在"开始"→"运行"栏中输入"cmd"进入命令行窗口，输入"net share"命令，即可快速查看电脑中的共享资源，找到这些共享目录。如果对"命令提示符"的界面不习惯，用户也可以依次打开"控制面板"→"管理工具"→"计算机管理"→"共享文件夹"，查看电脑中所有的共享资源（图28）。可以发现Windows XP是默认允许任何用户通过空用户连接（IPC$）得到系统所有账号和共享列表，这个功能是为了方便局域网用户共享资源和文件的，但任何一个远程用户都可以利用这个空连接得到用户的帐户列表。那么黑客就能利用这项功能，查找系统的用户列表，并通过使用一些字典工具对系统帐户口令进行破击，这就是网上较流行的IPC攻击。要弥补漏洞防范这些网络攻击就应该修改系统的默认配置，最简单的方法是以Administrator或Power Users组的成员身份登录系统，依次打开"开始菜单"→"控制面板"→"管理工具"→"服务"，找到"Server"服务，停止该服务，并且在"属性"中将"启动类型"设置为"手动"或"已禁用"。不过停用"Server"服务也会同时停用"Computer Browers"服务，因此这种方法只适用于连接网络但又不共享任何资源的情况，如果用户同时在网络上也共享资源，那么使用下面的方法。打开Windows自带的记事本，输入如下内容：

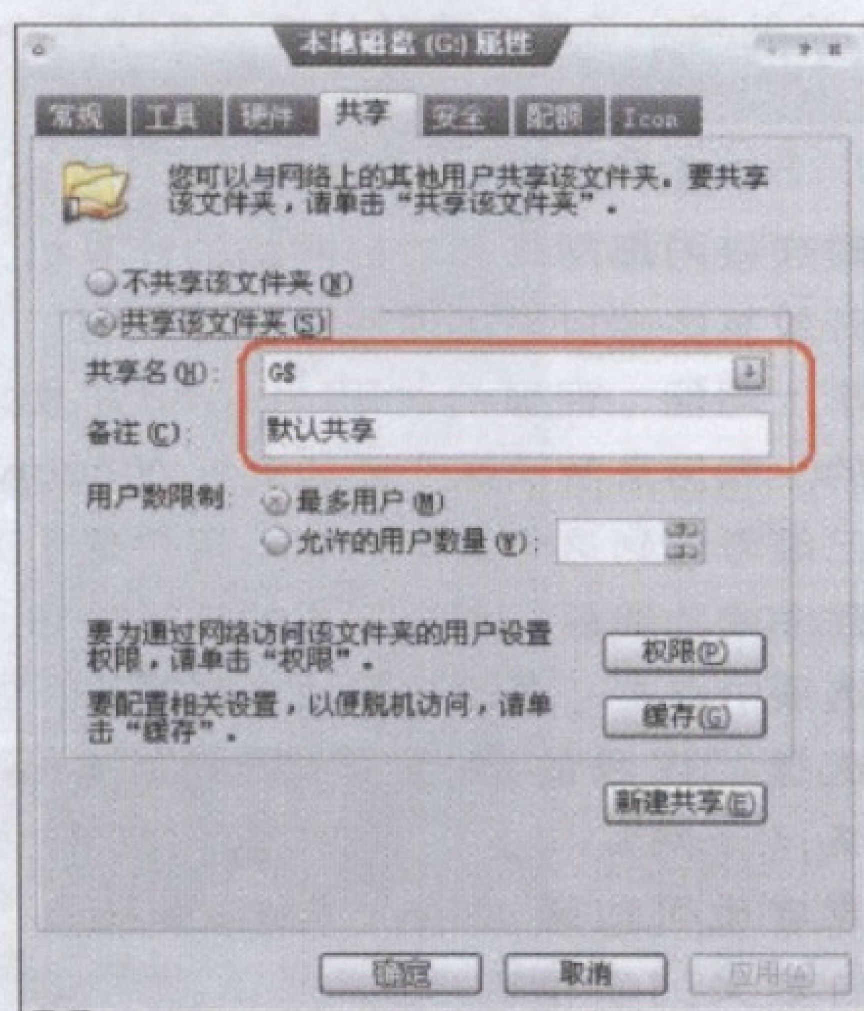


图27

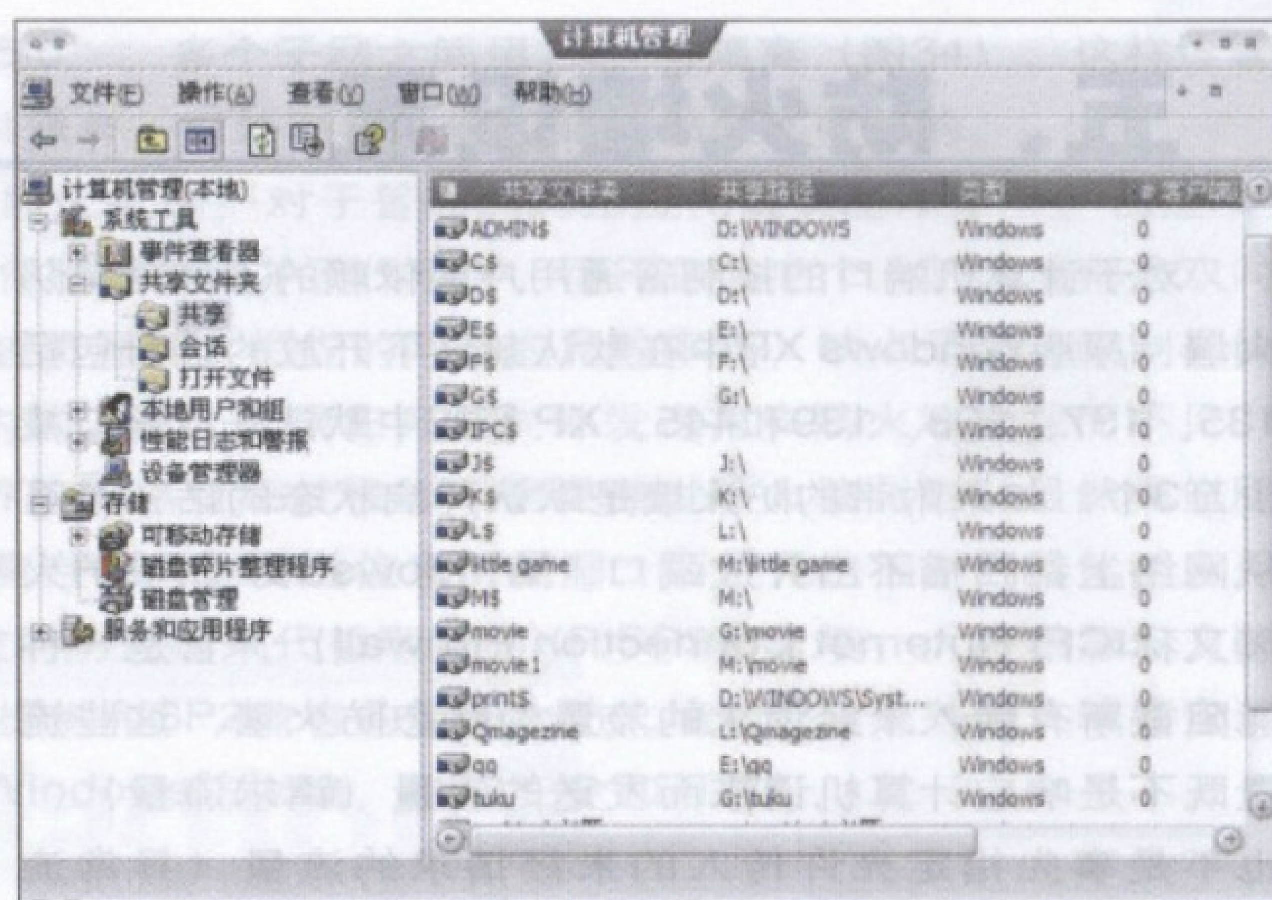


图28

```
net share admin$ /del
net share ipc$ /del
net share c$ /del
```

如果还有其他硬盘分区如D盘默认共享，则在记事本中添加"net share d$ /del"，依次添加所有的默认共享资源即可。接下来将该文件保存为一个扩展名为"bat"的批处理文件，运用Windows的"任务计划"功能让该批处理文件在每次开机时自动运行，如此每次开机后这些默认共享即可设置为不共享（图29）。

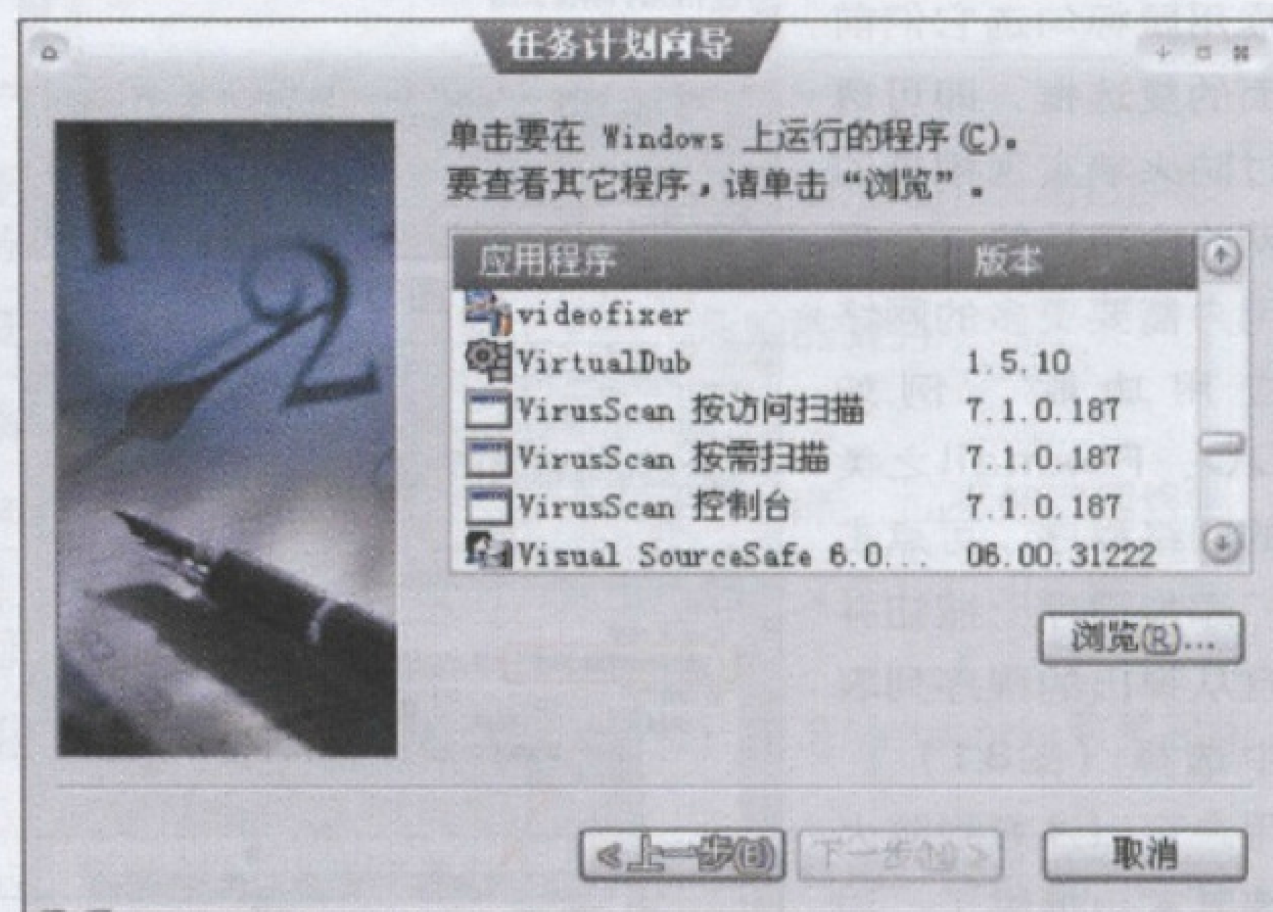


图29

经过以上设置，既能保证共享资源的正常应用，也最大可能地消除网络连接中的安全隐患，不过对于处于网络中的计算机而言，最重要的还是计算机端口的控制。

五、防火墙设置

对于计算机端口的控制普通用户能依赖的工具就是防火墙，原版Windows XP中在默认条件下开放的端口包括135、137、138、139和445，XP SP2中默认开放端口减少至3个，如果附带的防火墙是默认开启状态的话，甚至从网络上都扫描不出开放端口。Windows XP SP2防火墙又称ICF（Internet Connection Firewall），它是一种能阻截所有传入未经请求的流量的状态防火墙，这些流量既不是响应计算机请求而发送的流量（请求流量），也不是事先指定允许传入的未经请求的流量（异常流量）。基于这种特性，用户只能根据网络连接的需求对应设置此防火墙。

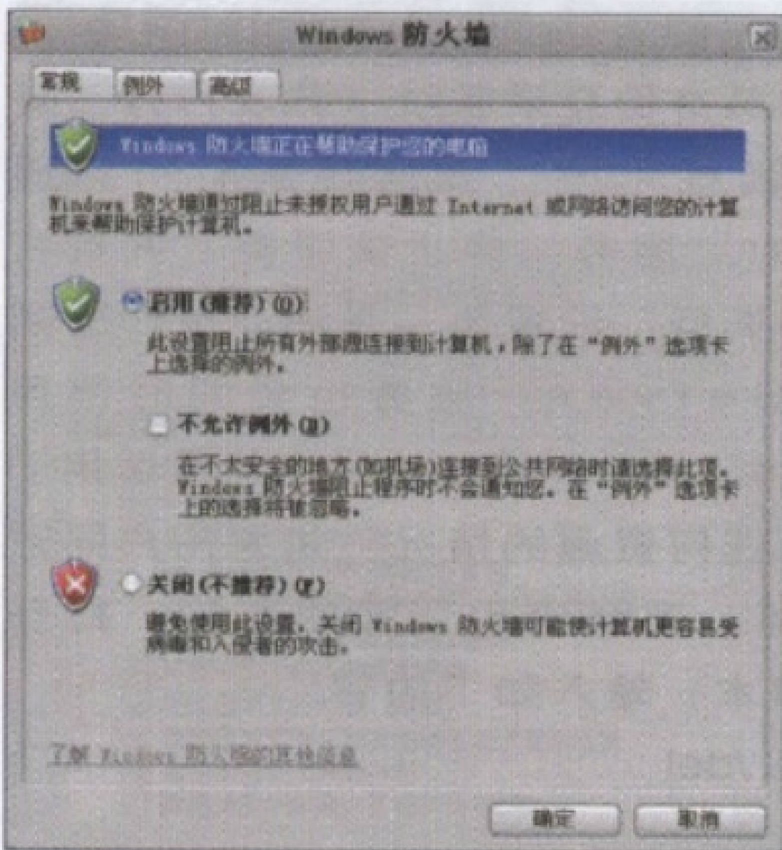


图30

在安全中心启用网络防火墙后，在控制面板中双击"Windows防火墙"图标激活设置窗口。在"常规"标签下可以查看当前防火墙的运行状态，同时还有一个"不允许例外"选项，通常情况下不要勾选此项，否则防火墙会自动屏蔽所有程序与Internet的连接（图30）。切换到"例外"标签选项，用户可看到SP2防火墙默认添加了4个功能，用户只需用鼠标勾选它们前面的复选框，即可透过防火墙实现相应的网络应用功能。如果用户需要更多的网络应用功能，例如QQ、Foxmail之类的网络程序，可点击"添加程序"按钮并且从弹出的程序列表中选择（图31）。用户可以注意到防火墙其实也提供了"添加端口"的过滤功能，事实上应用功能实现的同时也就意味着端口的开放，勾选

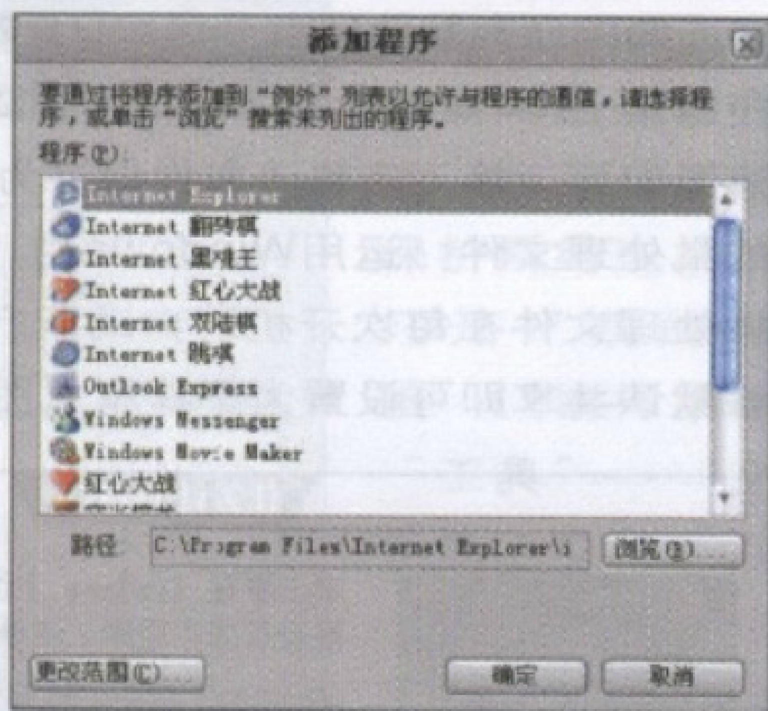


图31

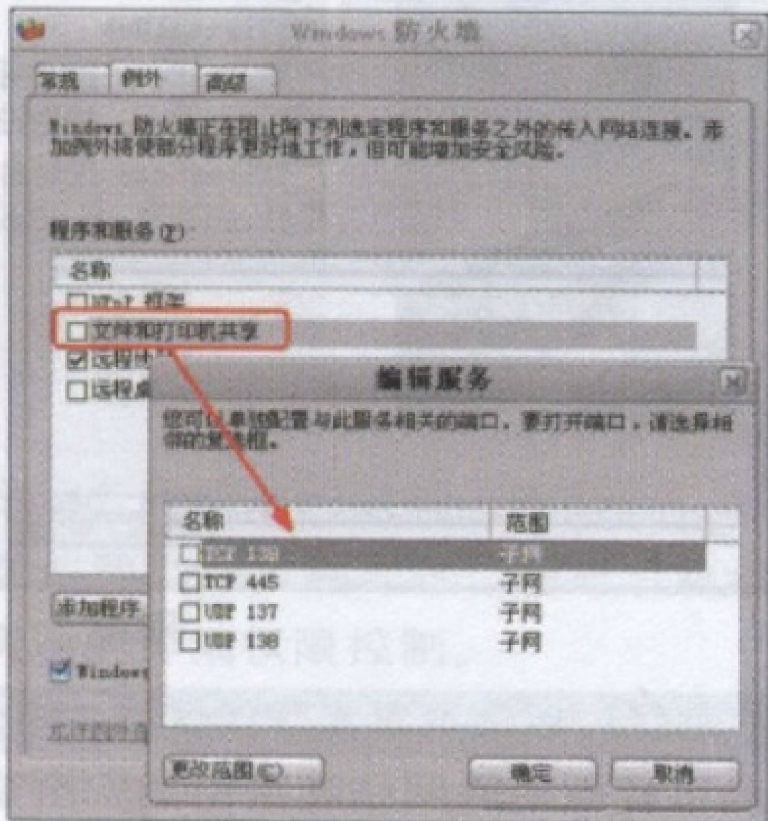


图32

"文件及打印机共享"功能也就是开放了"137、138、139和445"端口，过滤QQ也就开放了6000和6001端口（图32）。即使如此仍然不推荐用户通过"添加端口"来直接开放端口，而是尽量使用添加应用程序的方式，这意味着只有用户应用到某个功能时才打开相应端口，而不是一直打开它。当然用户拿不准网络应用功能的主程序时，也可以不在此完成例外设置，而是当防火墙弹出安全警报对话框时，确定是自己需要的网络应用后点击"解除阻止"按钮，然后再将对应的主程序添加到"例外"中去。

"例外"的例外

Windows NetMeeting的远程桌面比较复杂，尽管在例外选项卡中有"远程桌面"选项，但如果用户选择这个选项，实际只是开放了TCP的端口3389，仍然可能无法完成远程桌面连接，正确的方法是在Windows SP2防火墙打开的情况下，在使用Windows NetMeeting的远程桌面共享功能之前，必须向"例外"选项卡的"程序和服务"列表中分别添加"Windows NetMeeting"主程序、"Drive:\Windows\System32\Mnmsrvc.exe"程序以及"Drive:\Program Files\NetMeeting\conf.exe"程序文件。尽管这里给出了正确的启用办法，不过上文禁用服务中已经说明，不是必要的情况下最好不要使用这个功能。

尽量不要开放端口是计算机安全的原则，不过对于同时连接内部网络和外部网络的计算机，必须对内部网络开放某些端口来实现网络服务，例如"文件及打印机共享"功能，但显然对于Internet开放这些端口是不安全的。如何来解决这个矛盾呢？Windows XP SP2防火墙已经考虑到这个安全问题，用户选中"例外"中的应用程序或功能后，点击下方的编辑按钮，在"编辑服务"选项中点击"更改范围"（图33），在弹出的对话框中选择"仅我的网络（子网）"。或者也可以通过自定义列表精确设置针对某台计算机或某些子网打开端口，如果对某个IP提供服务，则设置子网掩码为全1，例如"192.168.0.3/255.255.255.255"；如果针对某些子网提供服

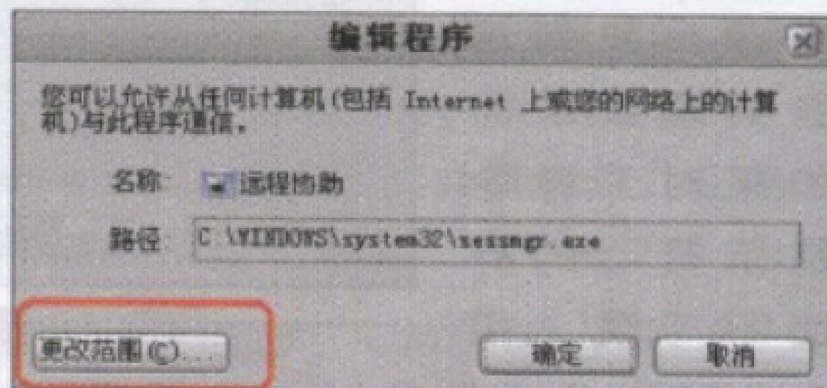


图33

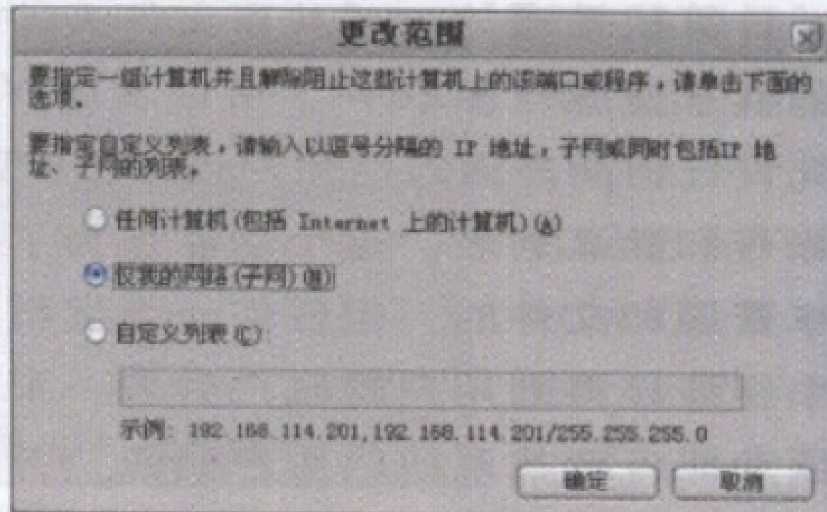


图34

务，则设置正确的子网掩码，如“192.168.0.1/255.255.255.0”，多个子网之间用“,”号隔离（图34）。这样设置后，文件和打印共享服务只对内部网络或者指定计算机提供服务，对外而言服务和端口都是不可见的。

XP SP2良好的兼容性及可靠性是其它个人防火墙所不能比拟的，对于普通的网络应用确实基本足够。但是XP SP2防火墙只阻截所有传入的未经请求的流量，对主动请求传出的流量并不作理会，而不像其它个人防火墙都是双向流量审核的方式。XP SP2防火墙这样处理的好处是占用系统资源低，相应的网络应用效率高，缺点是无法限制具体某个应用程序访问网络，除非它会开启本地端口或接收向内的流量，如果它只是向外发送报文防火墙会视而不见，即使是用户勾选防火墙“不允许例外”选项，例如联众世界的网络登录就根本不需要通过防火墙允许。虽然类似服务端运行的木马或病毒能被XP SP2防火墙有效阻截，但毕竟存在向往发送信息的漏洞，而且无法控制到具体的应用程序行为，因此大多数用户可以考虑使用一款双向流量监控的防火墙来代替默认的XP SP2防火墙，大多数第三方防火墙软件提供商如Zone Labs、McAfee和Symantec公司都提供和SP2兼容的新版本防火墙软件，这些防火墙在安装时会自动禁用Windows防火墙，而在卸载时又会自动启用Windows防火墙，更加安全和可靠。

六、禁用多余服务

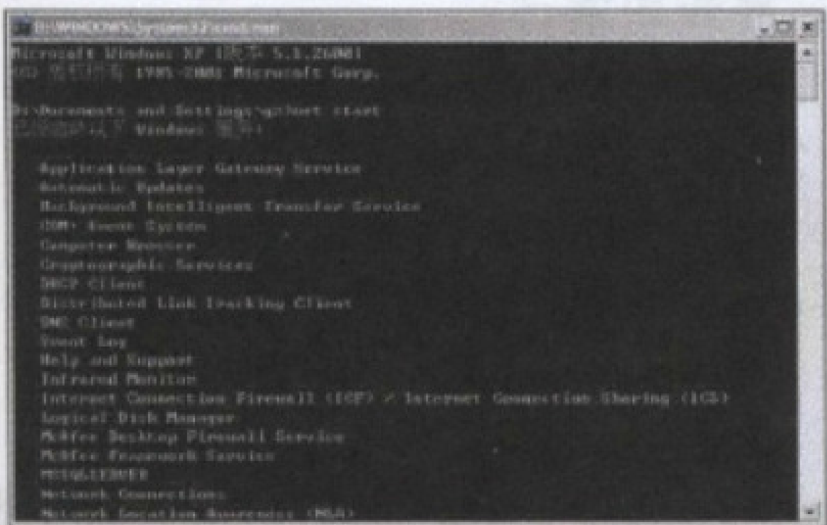


图35

服务是Windows XP中一种特殊的应用程序类型，它在后台运行，所以用户在任务管理器看不到它。安装Windows XP后，通常系统会默认启动许多服务，其中有些服务是普通用户根本用不到的，不但占用系统资源，还有可能带来安全问题。用户使用系统管理员帐号登录操作系统，然后在“开始”→“运行”中输入“cmd.exe”打开命令行窗口，再输入“net start”回车后，就会显示出系统正在被运行的服务（图35）。用户可在“开始”→“控制面板”→“管理工具”中双击“服务”，或直接在“运行”中输入“Services.msc”打开服务设置窗口，选中要关闭正在运行的服务，然后在右键菜单中选择“属性”，切换窗口到“启动类型”列表中并选择“已禁用”，这项服务就会被彻底禁用（图36）。

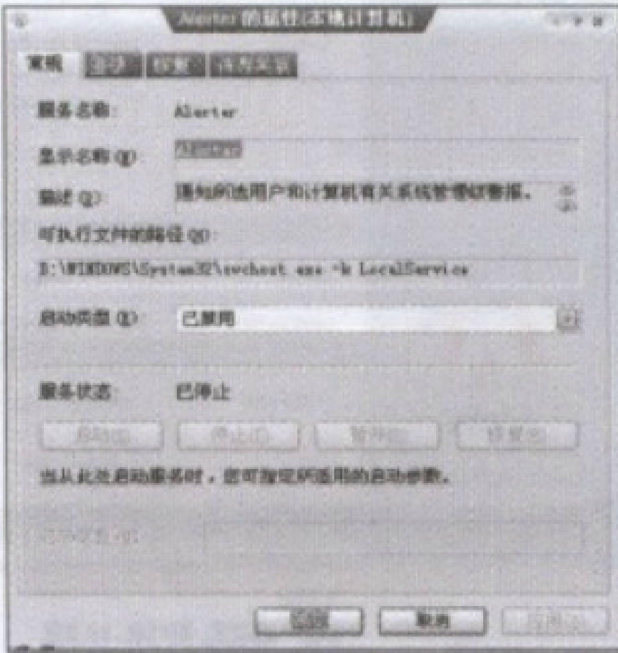


图36

可以禁用的服务	
NetMeeting Remote Desktop Sharing	允许用户通过NetMeeting互相访问对方，大多数个人用户并没有多大用处
Universal Plug and Play Device Host	为通用的即插即用设备提供支持，这项服务存在一个安全漏洞
Messenger	信使服务，在局域网内可进行资料交换传输消息，与Windows Messenger无关。这是一个危险而讨厌的服务
Terminal Services	允许多位用户连接并控制一台机器，如果用户不使用远程控制功能，通常都应该禁止它
Remote Registry	此服务使远程用户能修改此计算机上的注册表设置
Fast User Switching Compatibility	在多用户下为需要协助的应用程序提供管理。如果并不经常使用快速切换帐户，可禁止该服务
Telnet	允许远程用户登录到此计算机并执行程序，又一个危险的服务
Performance Logs And Alerts	收集计算机的性能数据，写入日志或触发警报
Remote Desktop Help Session Manager	类似于Terminal Services，不同的是它对应于远程协助功能，而不是远程终端
TCP/IP NetBIOS Helper	Win9X下就经常有人用NetBIOS来进行攻击，对于不需要文件和打印共享的用户，此项服务也可以禁用
Alerter	此服务通知所选用户和计算机有关系统管理级警报，它与Messenger服务是相互关联的
Clipbook	此服务启用“剪贴板查看器”储存信息并与远程计算机共享，普通用户通常不会使用这种方式进行信息共享
Error Reporting Service	服务和应用程序在非标准环境下运行时，允许错误报告

以上是普通用户应该关闭的服务，关闭它们基本不会对正常应用造成障碍，反而消除了网络连接中的种种安全漏洞，在必要时也只需再次启用对应服务即可。



Adobe® Photoshop® CS2 流光溢彩

Photoshop CS2新功能连载（完结篇）



下面介绍Photoshop CS2最后4种新功能，分别是：高级降噪、自定制工作区域和菜单、区域修复笔刷和数码相机RAW格式多图像处理。可以看出，Photoshop CS2加强了对数码照片的支持，比之Photoshop CS更进一步。

■上海 uydt

一、高级降噪

在Photoshop CS2中，新增添的高级降噪功能在处理噪点的时候，能产生模糊效果，减少在弱光或ISO值条件下使用数码相机拍摄照片及生成JPEG压缩图像时产生的噪点。该工具可从菜单“Filter（滤镜）”→“Noise（杂点）”→“Reduce Noise（降噪）”打开。在高级模式下，用户还可在每个通道上执行降噪。甚至还能将特定设置保存为预设值，给我们处理数码照片带来了很大的方便。下面我们就通过例子来了解一下它的功能。



图1



图2

1.在Photoshop CS2打开一张数码照片（图1）。我们先将这张图像放大（图2），从放大后的图像中我们可以清楚的看到一些颗粒状的颜色块，这就是我们通常所说的噪点。

2.选择菜单命令“Filter（滤镜）”→“Noise（杂点）”→“Reduce Noise（降噪）”，弹出Reduce Noise对话框（图3）。其中“Strength”为降噪力度，“Preserve Details”为保护细节，“Reduce Color Noise”为降低色彩噪点，“Sharpen Details”为锐化细节，“Remove JPEG Artifacts”可去除低质量JPEG图像的伪像与晕影。



图3

3.根据需要在对话框中调节各项的数值。“Strength”数值为7，“Preserve Details”数值为19%，“Reduce Color Noise”数值为0%，“Sharpen Details”数值为7%，由于图像并没有出现伪像与晕影，所以对“Remove JPEG Artifacts”数值不做设置。勾选Preview（预览），我们将看到我们调节后即时的效果，点击“ok”按钮。

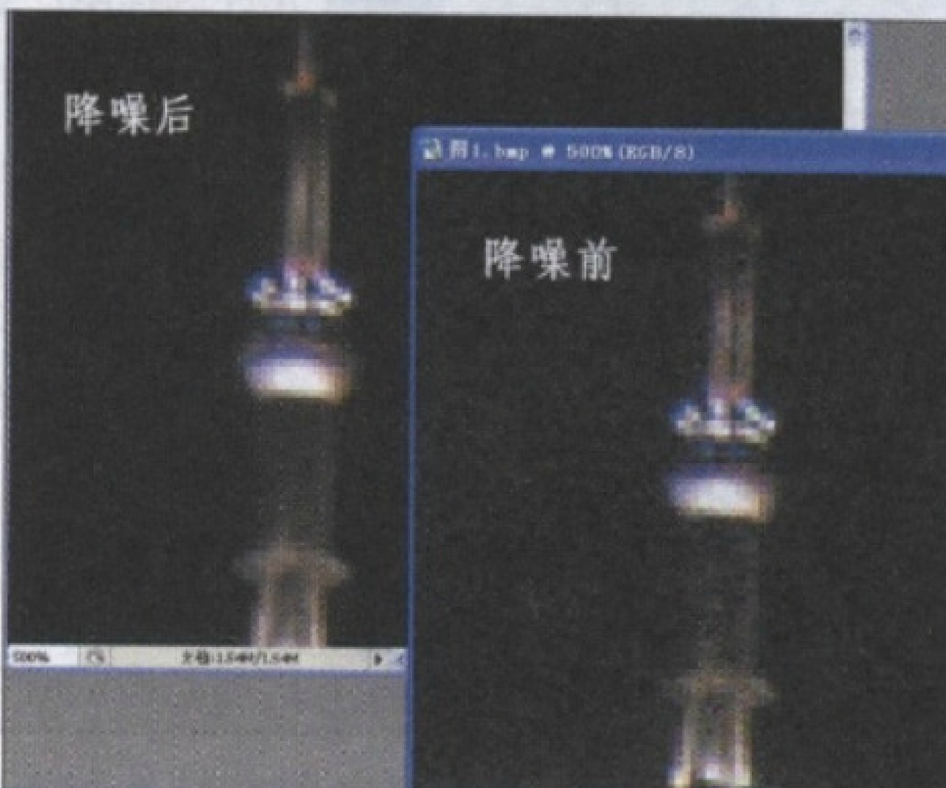


图4

4.把调整后的图片和调整前作一个比较，我们将两张图片放大（图4）。可以看到通过运用高级降噪工具，原来图像上很明显的噪

点都已经被清除了，图片效果非常自然。


图5

5.倘若对调整后的结果不是很满意，可以转换到高级模式下对图像进行降噪。先改选"basic（基本模式）"为"Advanced（高级模式）"。这时，在高级模式中，我们可以看到新增添了一个"per channel"面板（图5）。这样我们就可以在每个通道上对图像进行降噪，根据需要对每个通道的数值进行不同设置。在处理一些比较复杂的图像时，需要在这个高级模式下进行编辑，分别在红、绿、蓝通道下进行数值调整，通过编辑后的图像也更细致完美。

噪点： 数码相机噪点产生的原因，是在光线亮度低的情况下，CCD单元不能感应到足够的光，在将光信号转换为电信号后的电流强度比较小，CCD自身通过的暗电流比例则相对增加而产生的。在操作中数码相机的ISO值设置过高、曝光不足或在比较暗的地方以较低的快门速度拍摄就容易产生噪点。低端的消费类相机往往会比高端相机产生更多的噪点。此外，扫描到电脑中的照片也会出现许多类似胶片颗粒的噪点。

ISO值： 在数码相机上CCD的感光度，ISO值越大产生的噪点越多。

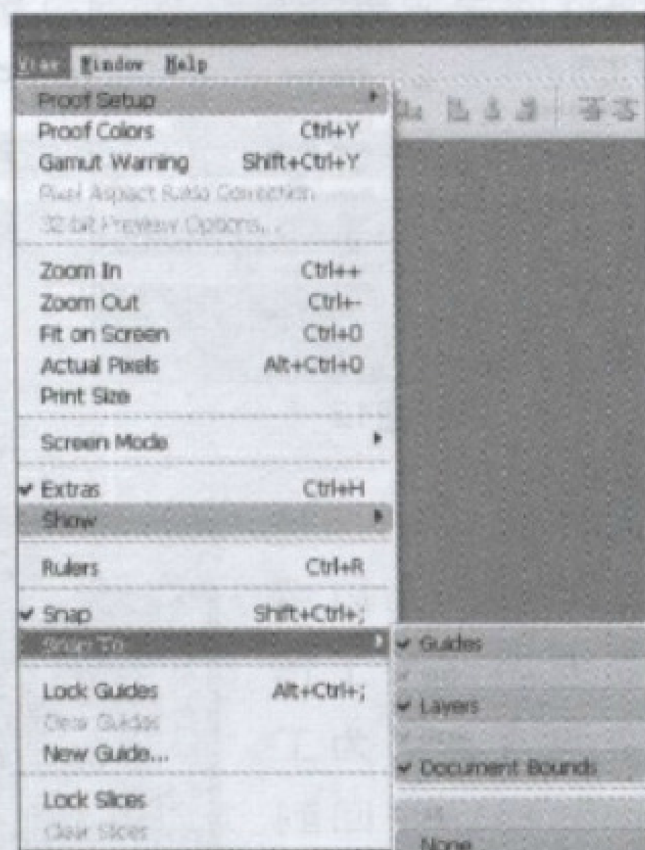
通道： 通道源于分色印刷中的印版概念，在Adobe Photoshop中，通道主要用于存放图像的颜色信息，其次通道还可用来存放选曲和蒙板，让用户以复杂的方式操纵和控制图像的特定部分。RGB图像的3个默认通道分别是红、绿、蓝通道。

二、自定制工作区域和菜单

Photoshop CS2中新增了许多创造性的选项和功能，可在很大程度上提升用户的工作效率。比如用户可以很方便地根据自己的使用习惯定制菜单和工作空间。Photoshop CS2可使用户在为网页制作各种图片时，提供更广阔的预置工作界面，绘图、润饰、预印等很多。当用户选择预置工作界面，程序提供所需要的工作菜单。用户也可创建和保存自定义的菜单，按需将其风格化并任意选择。

1.我们先来了解一下这个命令面板。点击"Edit（编辑）"→"Menus（菜单）"，弹出"Keyboard Shortcuts and Menus"的对话框。可以看到Photoshop CS2在"Keyboard Shortcuts（快捷键）"右边新增添了"Menus（菜单）"面板（图6）。这一个面板上共有"set（设置）""menu for"两部分。在"set（设置）"右侧的下拉列表中可看到一些预设的菜单设置，如"Photoshop defaults（默认）""automation（自动操作）""basic（基本）"等。这些选项是Photoshop CS2预设的菜单及面板设置。例如，选择"web design（网页设计）"，选择完毕单击"OK"，打开菜单，观察菜单命令的变化，会发现有关网页设计的命令会以紫色标示（图7）。同样的选择"basic（基本）"，主菜单会保留基本的选项，选择"what's new-cs2（CS2新功能）"，那么主菜单就会把Photoshop CS2的新功能用蓝色标示。"menu for"的下拉列框中，有"application menus（应用菜单命令）"和"palette menus（调色板菜单命令）"两个选项（图8）。选择其中一个命令，下面的选区也相应变化。用户也可以在这个选区内，通过单击眼睛图标改变菜单命令的显示与隐藏，还可以单击"none"来更改菜单命令的颜色（图9）。接下来我们学习如何自定义菜单。


图6


图7

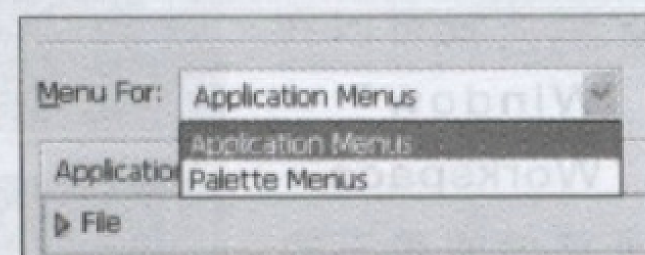


图8

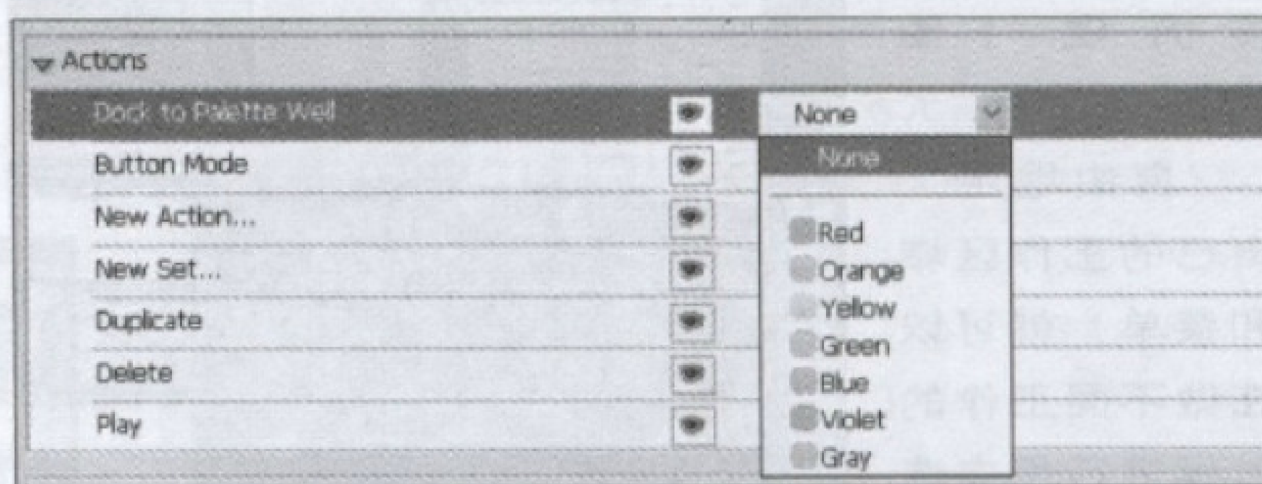
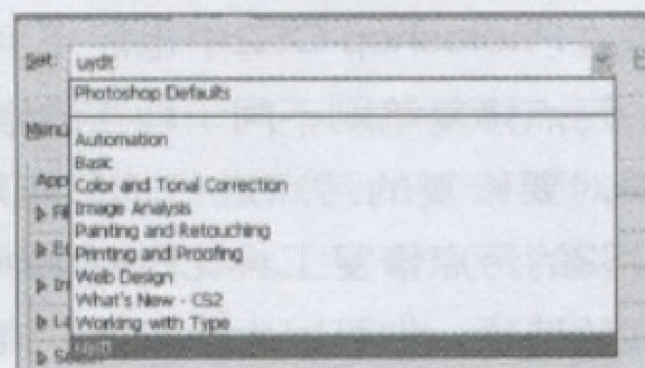


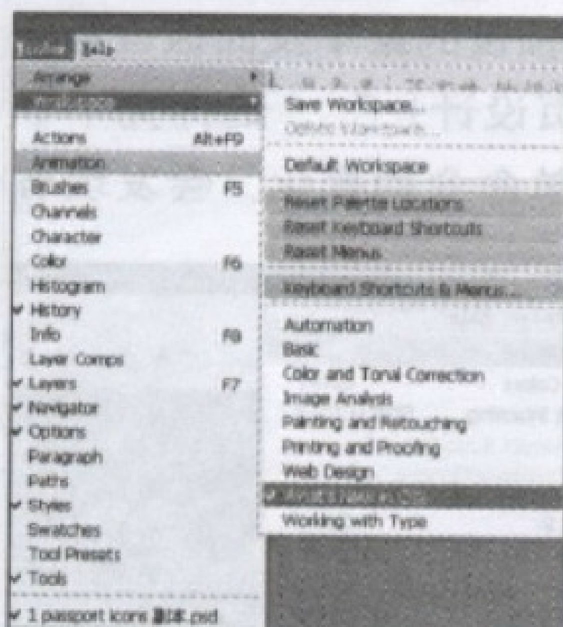
图9

2.打开Photoshop CS2，选择菜单"Edit（编辑）"→"Menus（菜单）"，弹出"Keyboard Shortcuts and Menus"的对话框。单击保存按钮（图10），弹出save对话框。输入要新建的自定义菜单的文件名，点击保存。这样用户自己的菜单就出现在"set"的下拉列框内（图11）。

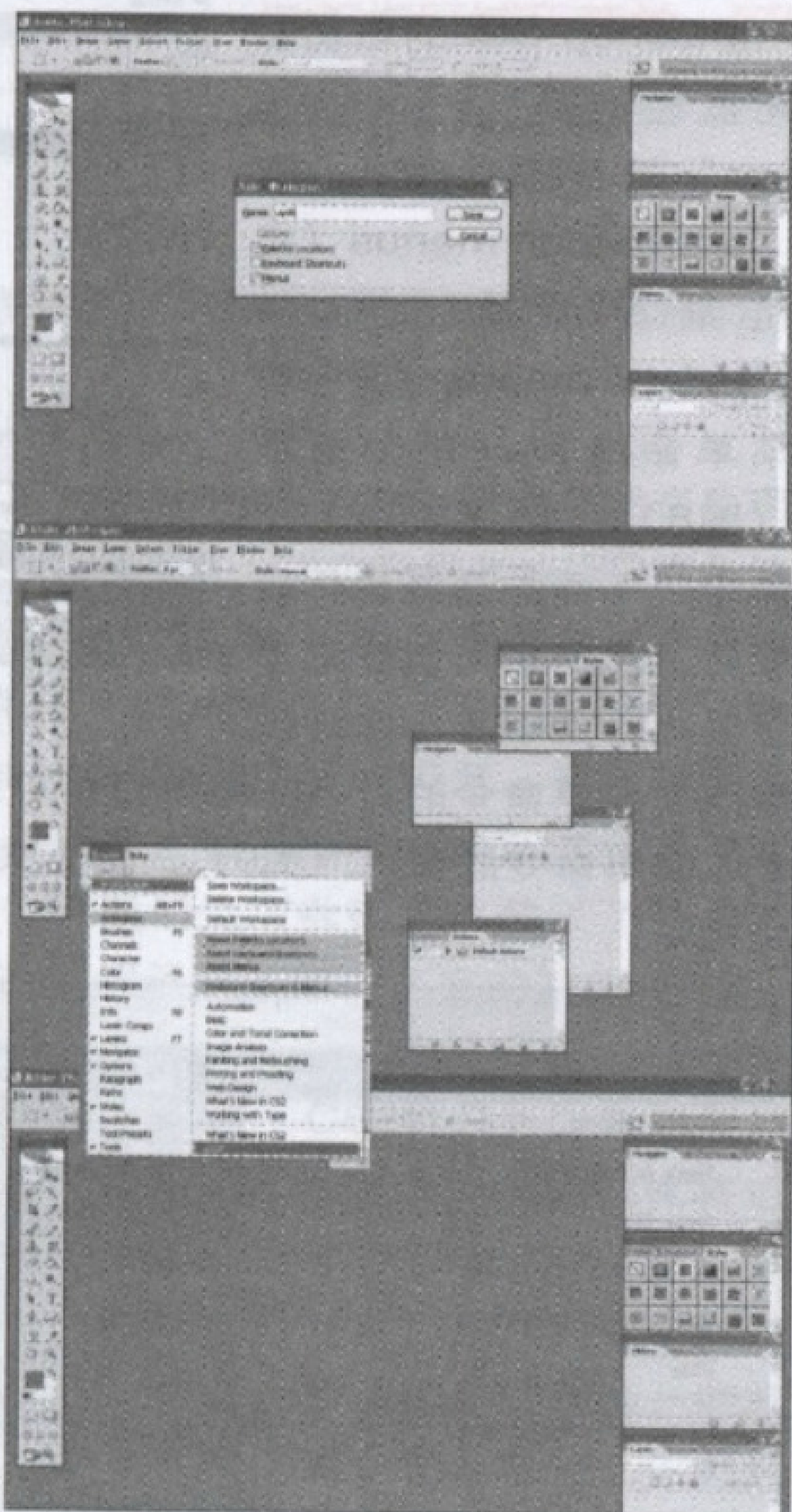

图10


图11

3.选择我们刚才新建的文件,在"application menu（应用菜单）"下面的选区内，根据自己的习惯和需要，通过单击眼睛图标改变菜单命令的显示与隐藏，同时为了把自己设定的菜单和Photoshop默认菜单区别开来，还可以单击"none"更改菜单命令的颜色。自定义完成后，单击保存按钮，保存已更改的设置到我们新建的文件里，这样用户就能根据自己的习惯和需要来使用软件了。


图12

4.用户可能习惯使用某种界面布局，也可以使用菜单栏"Window（窗口）"→"Workspace（工作区）"子菜单选择相关设置，以自定义面板的位置（图12）。调整好之后可使用菜单"Window（窗口）"→"Workspace（工作区）"→"Save Workspace（存储工作区域）"将其保存。而以后要使用这种工作空间或者因为工作时移动想回到原来习惯的工作区域，就可以在"Window"→"Workspace"子菜单的最下方找到自己的布局来恢复你的工作区域，这给我们的工作带来了很多方便（图13）。

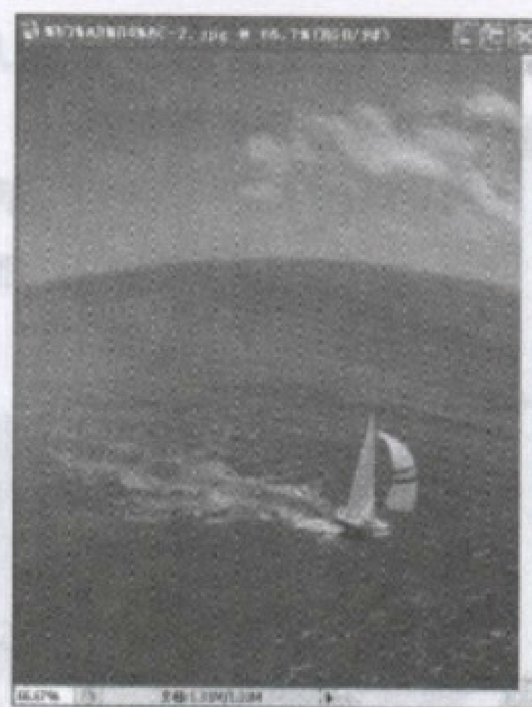

图13

自由地定义自己的工作区域和菜单，就可以在做不同工作的时候进行相应选择，大大提高工作效率。

三、区域修复笔刷

污点修复画笔在Photoshop Elements 3中初次现身，但现在Photoshop CS2中也能用到这个功能。Photoshop CS2的污点修复笔刷不同于现在的修补工具，在使用之前它不需要对要修复的污点进行选区选取或定义源点。Photoshop CS2的污点修复工具比Photoshop Elements 3中的版本有更多的选项。你可以为修复选择混合模式，并能在近似匹配和创建纹理两者中选择。你还可以选择所有允许你使用污点修复工具的图层在一个新图层中进行无损编辑。

在Photoshop CS2中打开一张图（图14）。要想把帆船从这张图片上清除掉，用污点修复工具来编辑，就可以轻松地做到。


图14

1.在工具箱中选择"Spot Healing Brush Tool（污点修复笔刷）"工具（图15）。然后根据需要对修复工具的大小、硬度、间距等数值进行设置（图16）。

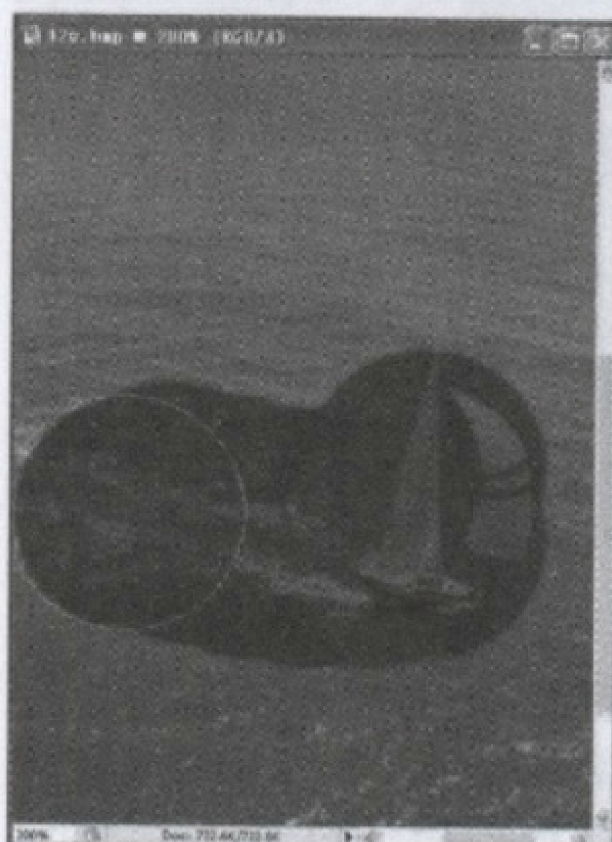


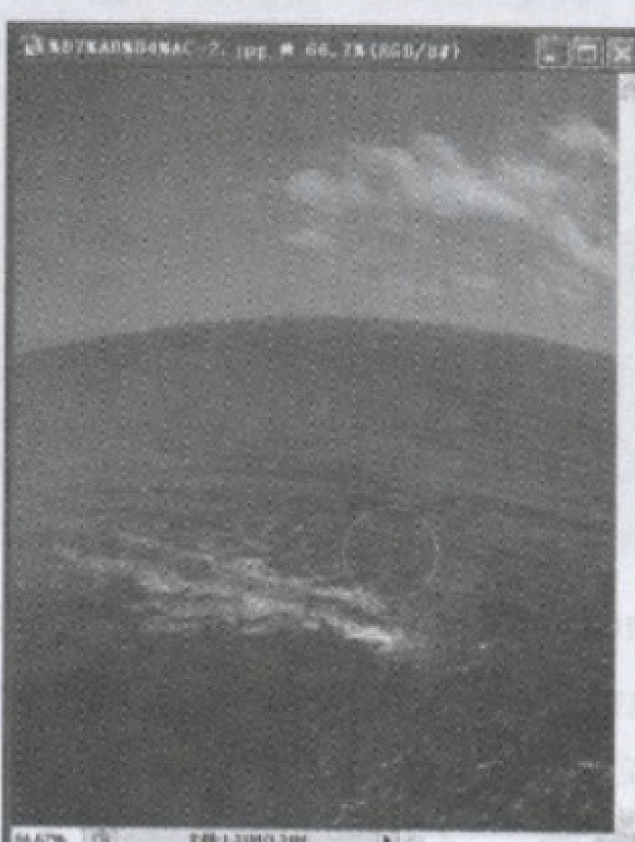
图15


图16

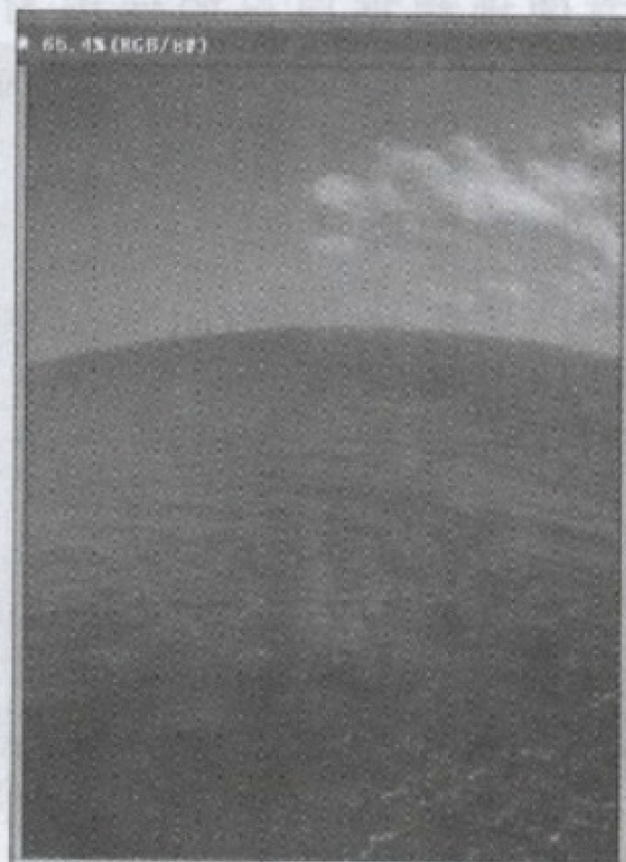
2.对照片中的帆船直接点击或拖拽（图17），如果发现效果不好，可以按Ctrl+Z或使用历史面板撤消操作重来。在去除照片上大的区域时，先调整大的笔刷进行修复，大的效果出来后，再放大视图，使用小的笔刷重复操作，这样编辑出来的图像才会比较真实自然（图18）。

3.最终效果（图19）。整个操作过程只需要一到两分钟就完成了，从这个例子可以窥见Photoshop CS2在易用性方面的改进。


图17


图18

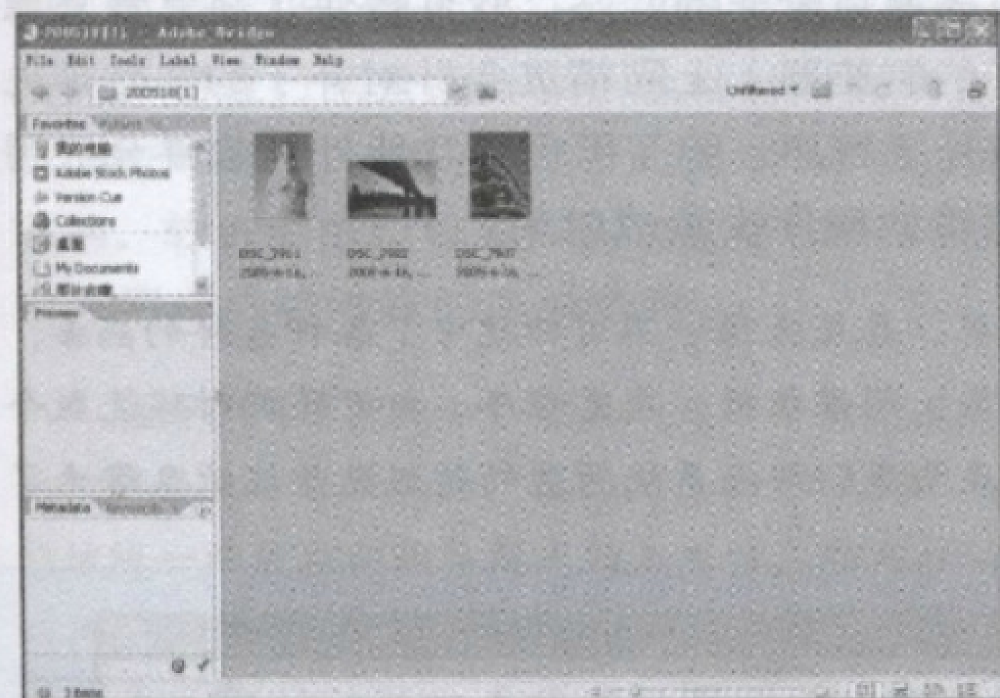
污点修复笔刷（Spot Healing Brush Tool）：修复笔刷能让你毫不费力地去除照片上的灰尘、划痕、污点及皱纹等。它不像印章工具仅仅起到复制的作用，当你从图内或从其它图片区域复制时，它能自动保留阴影、亮度、纹理和其它属性。


图19

四、数码相机RAW格式多图像处理

Photoshop CS2新增添了数码相机RAW格式多图像处理功能。目前市面上的许多数码相机除了能将图像存储为JPEG、TIFF格式外，还能存储为RAW格式。

在Photoshop CS2中对Camera Raw插件进行了重大升级。现在处理RAW文件时不再独占Photoshop，你可以为RAW处理选择多个文件，并且当你返回到Photoshop或Adobe Bridge继续处理其他文件时保存到Camera Raw中。当Camera Raw在后台处理之前的文件时，你甚至能添加更多的图像到处理队列中。处理RAW格式图像数据与处理JPEG图像不同，图像数据不会有画质恶化的情况发生。这项功能可谓是摄影爱好者的福音。


图20

1.首先我们打开Adobe Bridge文件浏览器，在Bridge浏览器中，浏览到我们需要编辑的RAW格式文件（图20），选中一个或多个RAW文件后，单击右键选择弹出菜单的“Open in Camera Raw”（图21），也可以从Bridge中菜单栏的“File（文件）”→“Open in Camera Raw”。

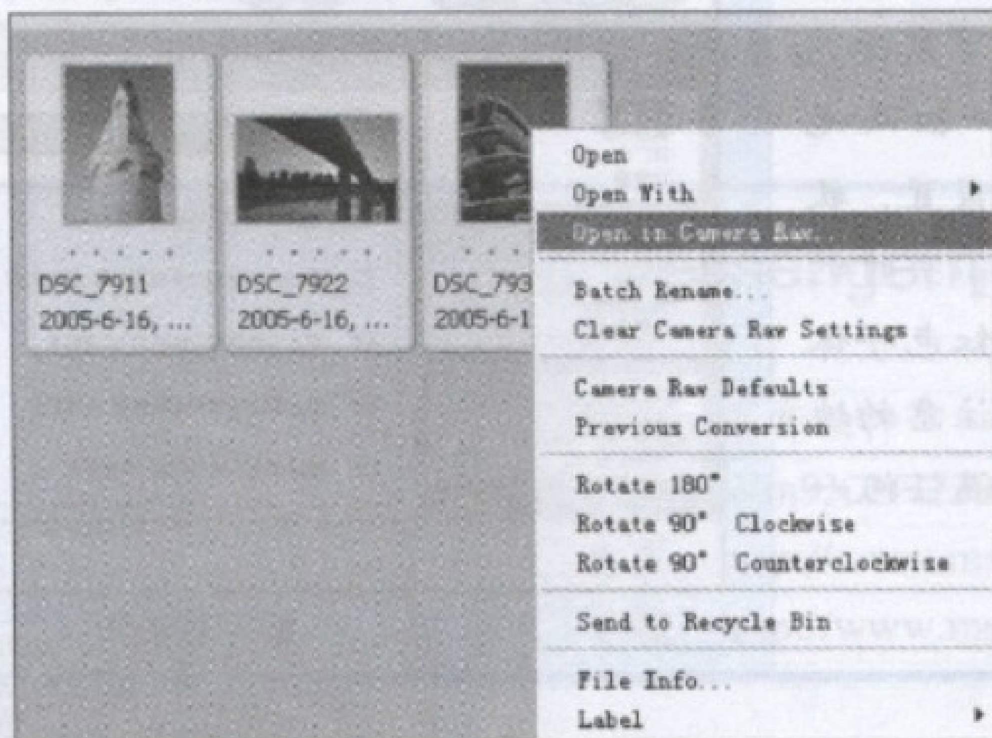
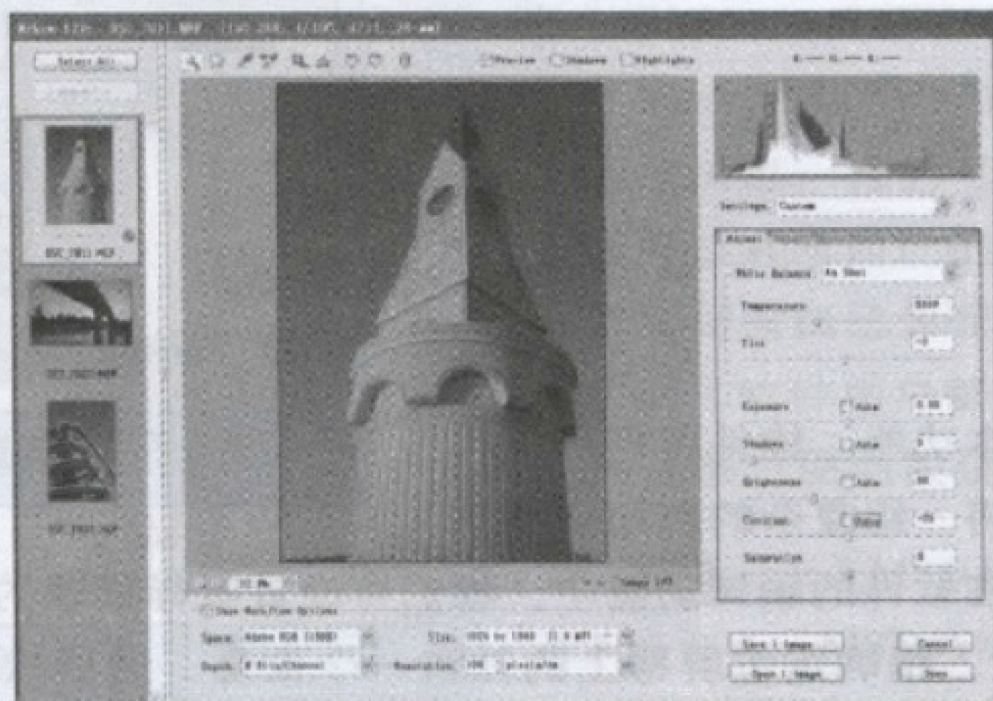


图21

2.这时图片就在“Camera Raw”编辑器中打开了（图22）。中间的大块区域是操作区域；它的左边是图片的浏览和选择区域，我们可以很方便地选择要编辑的图片；在操作区域的上边有一排工具按钮，有剪切和直


图22

化、设置颜色取色器和吸取白平衡点等几个工具。可对图片进行一些调节和修正；在操作区域的右边是一块设置区，在这里设计者可根据需要对图片的曝光度、白平衡、色温、色相、对比度等进行调整，使图片效果根据用户的要求更自然、艳丽或更神秘；最下面的区域则是图片的色彩模式、图片大小的选择设置。

3.接下来就是根据用户需要的效果对上面介绍的编辑区域里的数值进行调节、修改。在这里我们还可以选择自动调节，只要勾选“Auto”就可以了（图23）。

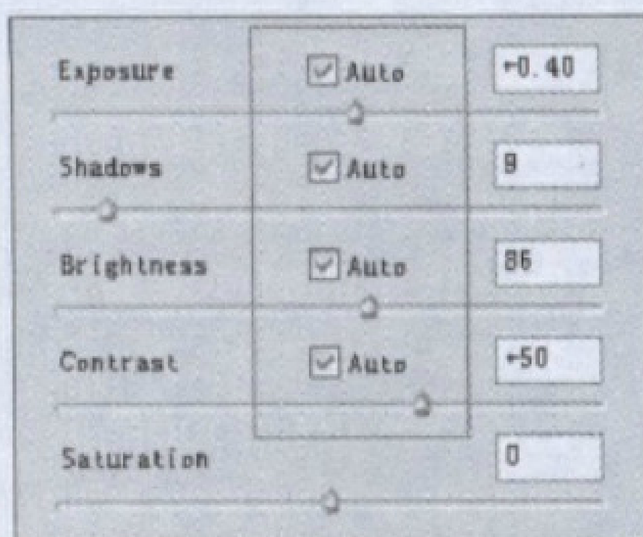


图23

4.将图片保存，最后可以看看调整前后的对比（图24）。

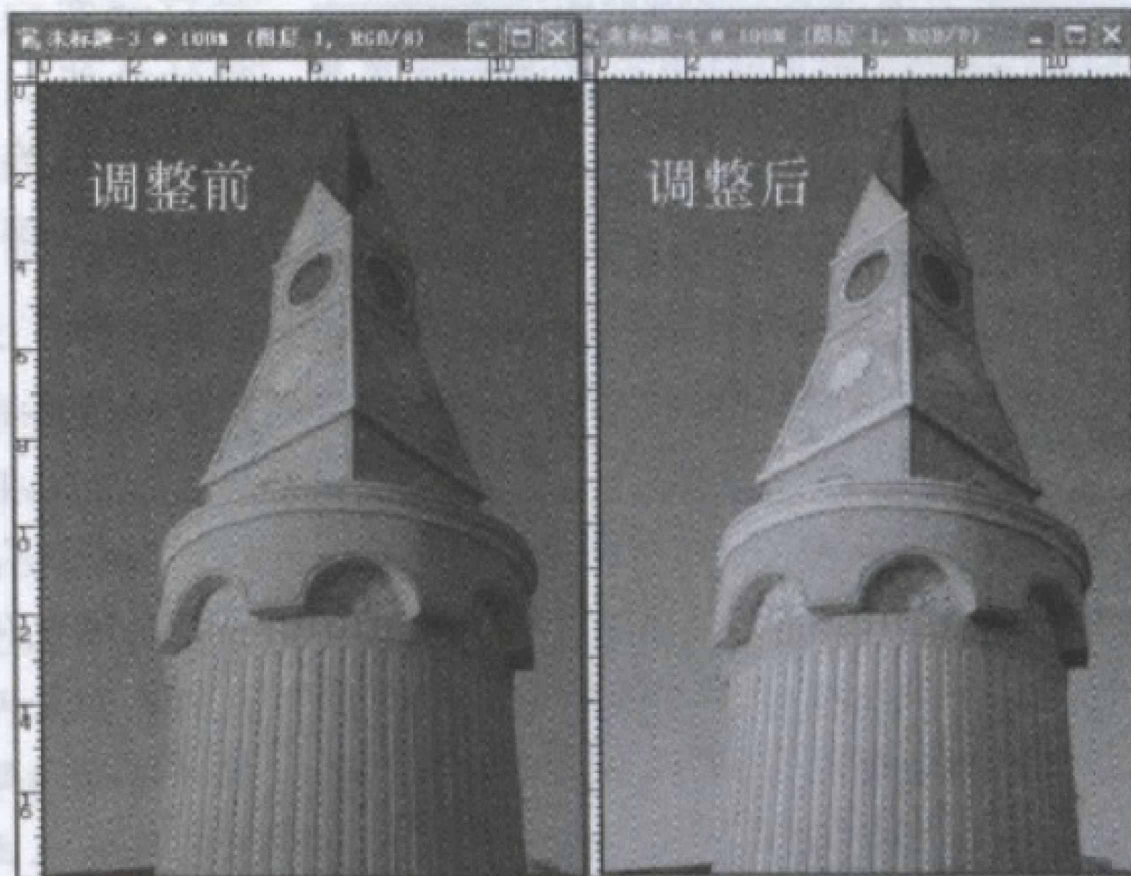


图24

RAW格式：所谓RAW，是数码相机原始数据的一种格式，是相机的CCD或CMOS在将光信号转换为电信号时的原始记录，单纯地将数码相机内部没有进行任何处理的图像数据，即CCD等摄影元件直接得到的电信号进行数字化处理而得到的。比如，对于300万像素的数码相机，一个RAW文件保存了300万个点的感光数据。而我们平常使用JPEG格式拍摄时，是数码相机在RAW格式基础上，在数码相机内部添加白平衡和饱和度等参数，然后生成图像数据、进行压缩处理。

色温：色温指的是光波在不同的能量下，人类眼睛所感受的颜色变化。由于拍摄场景光线能量的不同，会造成色彩的变化，色温较低时，场景的色调偏向橙红，色温较高时，场景的色调偏蓝。

色相：色相就是色彩的颜色，调整色相就是在多种颜色中进行变化，每种颜色就代表一种色相。

白平衡：所谓白平衡，就是摄像机对白色物体的还原。由于CCD输出的不平衡性和光线等一些因素，造成摄像机彩色还原失真：图像偏蓝或偏红，只要调节好相机的白平衡就能够真实还原物体的色彩。

中国共享软件

最近CoCo电脑上的某杀毒软件激活时间过期，才发现自己有将近一年半的时间没有重装过WinXP系统了。记得在Win98和2000的时代，重装系统是经常要来一次的家常便饭。而如今随着软硬件系统的不断完善和稳定，用户中也出现了长时间停留在一个软件的稳定版本中的现象。最近调查了一下同事们电脑上软件版本，Office 2000、Foxmail 3.0等老的稳定版软件还是牢牢抓住了用户的硬盘。如何在功能已经完善的软件中发掘出更多让用户感兴趣的新意，还是要靠开发者头脑中的灵感哦。

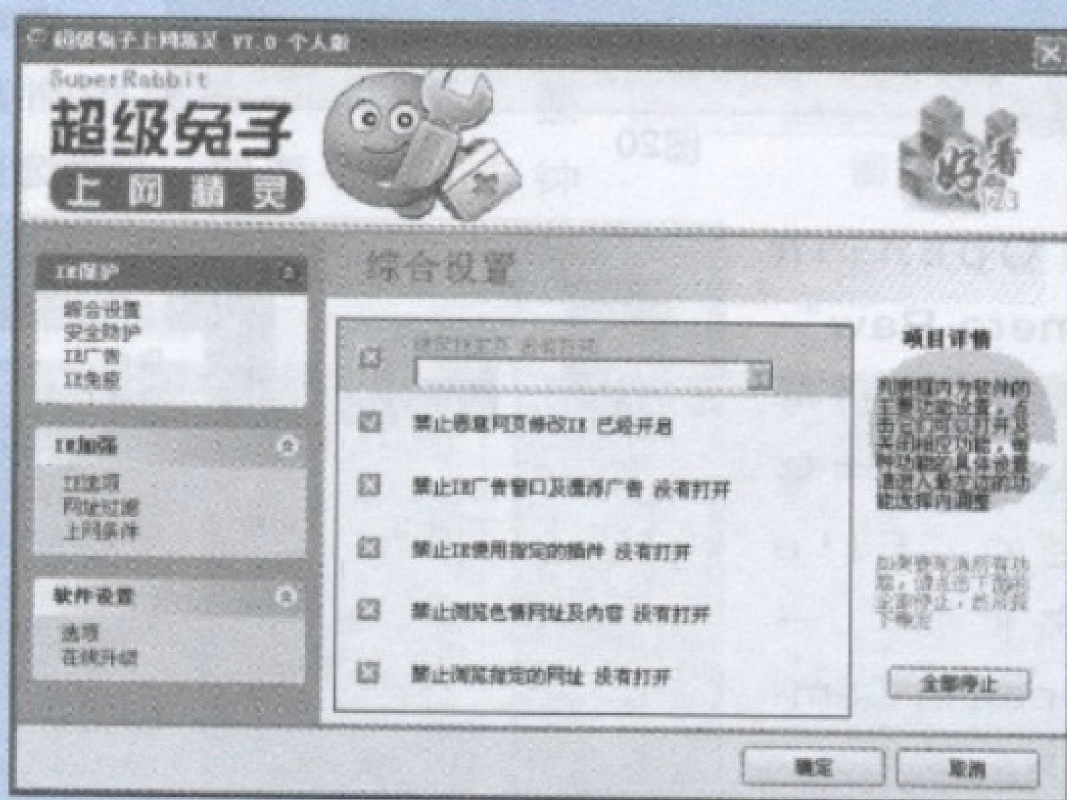
■重庆 CoCo

为上网保驾护航——超级兔子上网精灵

□版本：v7.0　□大小：3.0MB
□授权：免费软件　□作者：超级兔子
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□主页：http://www.pctutu.com/
□下载：http://www.pctutu.com/download.htm

说明：一款网页浏览的增强性安全工具，提供“IE保护”和“IE增强”两大功能模块，还网友们一个干净的网络世界。通过上网精灵，用户可以锁定一个无法被更改的IE首页，禁止网站上的漂浮广告和各种IE插件的运行。对于任何试图修改、攻击IE程序和IE选项的恶性网站，上网精灵都可以在它们的面前竖立一面“盾墙”。对于已经被改得面目全非的网站，软件提供了将其恢复原貌的功能，对于没有及时打上补丁的浏览器，上网精灵会针对补丁的内容事先为IE做好防护，便于用户即时安装补丁程序。除了IE保护功能外，软件允许用户对电子邮件、FTP等可能带来病毒的程序设置成禁用。

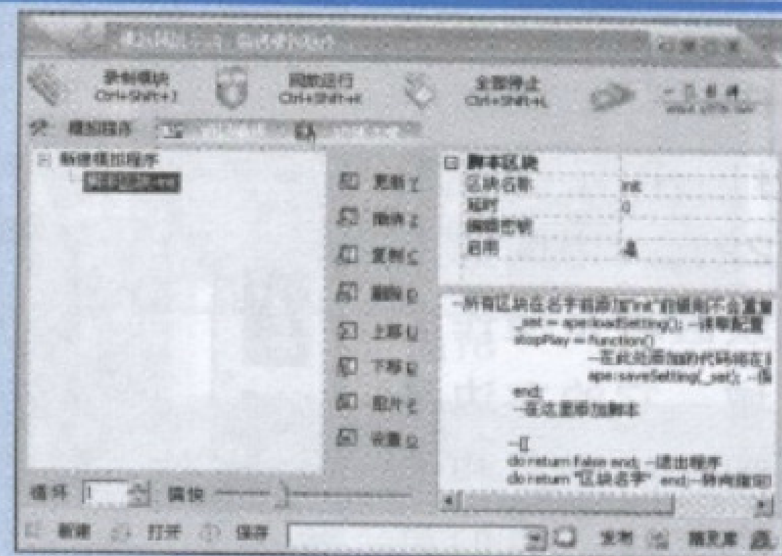
点评：这年头连上网都得小心翼翼，总是生怕一不留神就中了各种各样的病毒。如今的网络病毒也是五花八门，有木马、间谍软件、恶意程序，打开IE的时候无数个广告窗口就能把你弄得晕头转向。总是给我们解决系统问题的超级兔子这次又带来了“上网精灵”，它提供了一种高速优化的功能，把我们在浏览网站时经常碰到的烦心问题一一列举出来，轻轻点击几下鼠标，所有的问题就一扫而光了。对于相应的设置，软件在界面上提供了实时的帮助信息，并用红色字体标志出需要特别注意的地方，让用户不遗漏任何一个设置要点。



锁定我的IE

让鼠标千变万化——模拟精灵

□版本：v4.2　□大小：980kB
□授权：共享软件　□作者：一鹤软件
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□主页：http://www.yhhe.net/ape/
□下载：http://www.yhhe.net/Fairy_Ape.exe


类似于按键精灵的软件，可以一试

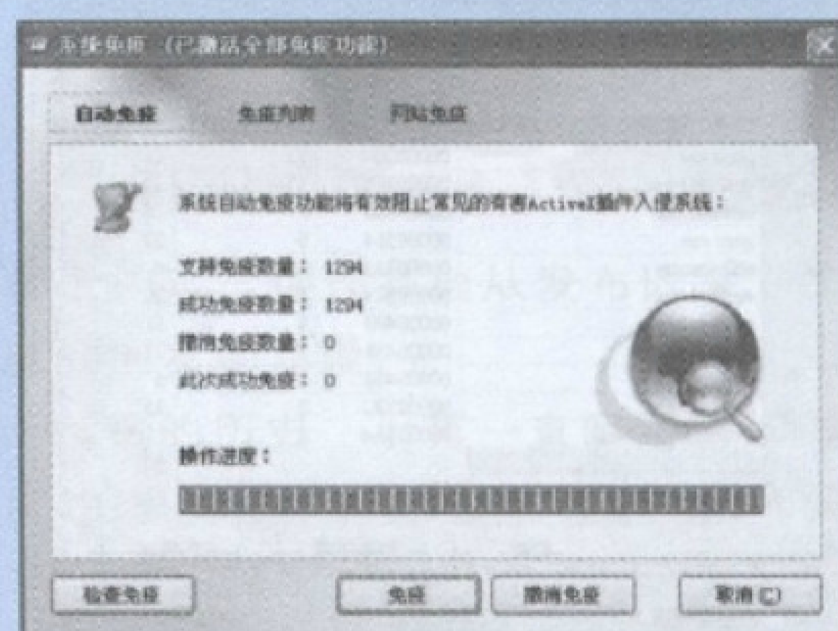
说明：一款鼠标键盘模拟工具，支持强大的脚本功能。软件可将用户的键盘鼠标操作记录下来，并提供强大的编辑功能，将一组复杂的自动化操作绑定到一个相应的热键中去，以便随时进行回放。在软件的编辑功能中，我们可设置鼠标移动的速度和延时长度、目标位置，可通过定义抓点、抓色块、抓图等设置，精确定位屏幕上的任意一个位置。通过软件所提供的编程接口，我们可实现变量、循环、函数等高级语言才有的功能，软件最大的特色还在于能支持中文语言的编程。用户可以把自己的创意轻松转换成千变万化的鼠标脚本。

点评：第一眼看到该软件的时候，CoCo感觉它更像是Delphi一样的IDE编程工具，软件将一个个的鼠标点击事件和操作看成一个对象，用户通过简单的选择或输入参数来完成脚本的操作，非常直观。对于有些编程知识的用户来说，都可以轻松上手。在软件的官方网站中，还提供了不少作者自己编写的第三方模拟精灵的脚本程序，用户只要下载并执行，就可以实现诸如QQ自动聊天等强大的鼠标自动化工作，当然如果你写出了自己的好脚本，别忘了寄给作者一份，让更多的软件爱好者共享。

让间谍软件原形毕露——SpyDestroy

□**版本**：v3.2　□**大小**：2.2MB
□**授权**：共享软件（系统扫描限制）　□**作者**：刘博文
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**注册费用**：30元
□**主页**：http://www.bwkj.net
□**下载**：http://www.softreg.com.cn/shareware.aspx?id=5363

说明：一款可以检测并清除我们机器中各种各样间谍软件(Spyware)的小工具，还可以对一些会危害用户上网安全的广告软件、浏览器劫持软件和一些偷偷记录用户信息的软件进行查找，并将它们赶出我们的电脑。和流行的病毒查杀软件相似，SpyDestroy支持广谱特征扫描，可使用极少量的特征代码扫描出大量类似的已知与未知恶意程序，而用户无需进行频繁的升级。软件针对网络上流行的游戏帐号丢失、QQ号码被盗等现象，专门设立了此类木马病毒的数据库，全面堵住系统的后门漏洞。软件的危险设置探测功能可在启动时弹出当前系统的危险警告，并指导用户排除潜在的系统危险。

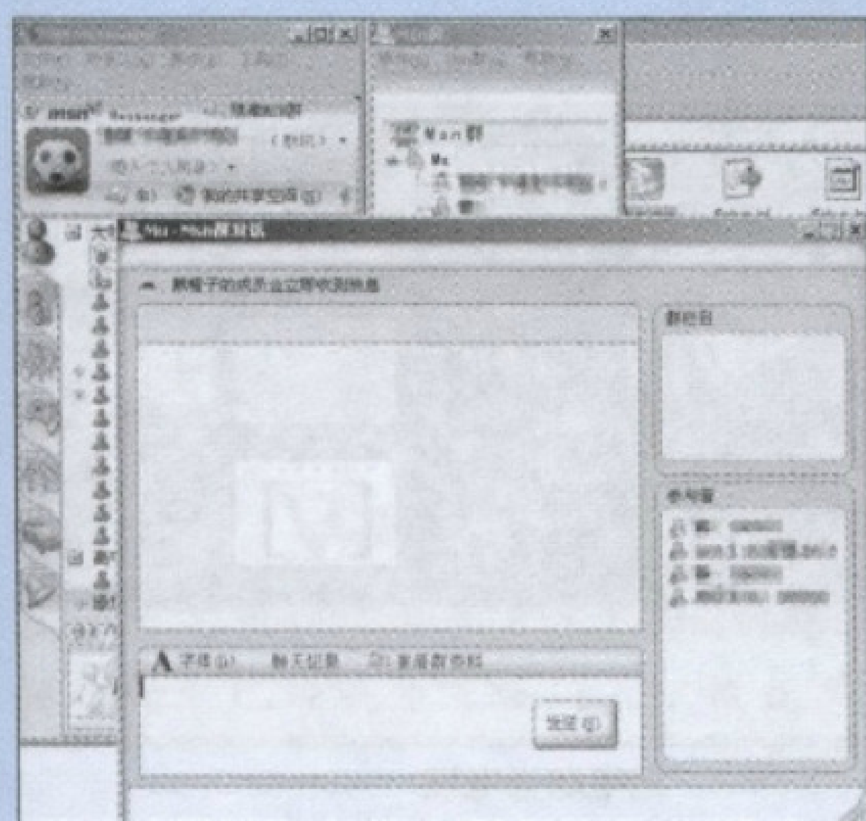


简单有效的清除工具

点评：间谍软件如今已成了过街老鼠，连微软都开始在官方网站上宣传其开发的间谍软件杀除工具。虽说间谍软件对系统不会造成破坏，但它强制性地让我们访问一些网站和收集用户的上网信息却是我们所不能容忍的。SpyDestroy在我们与网络之间架设起一道过滤网，所有有害信息通过它的监视功能通通过滤并杀除，使我们的计算机系统实现了一种免疫的效果。和其它同类软件不同，SpyDestroy更加倾向于把自己的使用方法和检测等核心模块往病毒木马查杀等工具的方向上靠拢，力图把它变为人人都能使用的新型杀毒软件。

在Messenger中群聊——MSN群

□**版本**：1.0　□**大小**：2.2MB
□**授权**：免费软件　□**作者**：MsnQun
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**主页**：http://www.msngroup.cn/
□**下载**：http://www.msnqun.com/download/msnqun10_Beta.exe



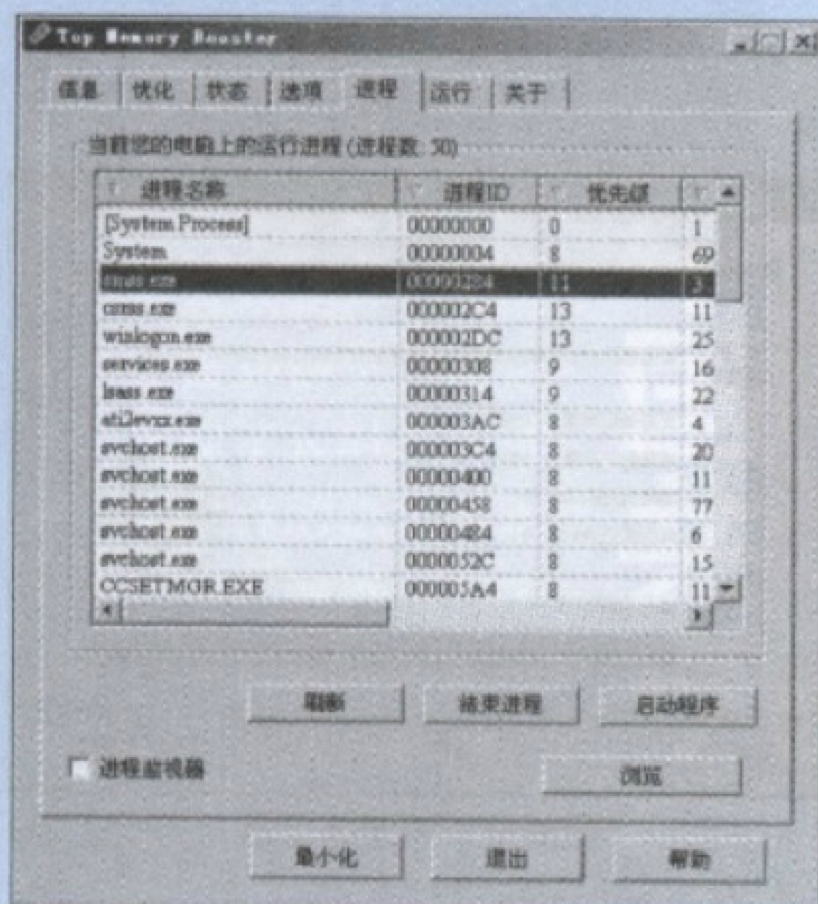
MSN也有群了

说明：一款Windows Messenger的插件工具，可以给它添加类似QQ等聊天工具的群管理功能，用户可以利用它创建自己的群，添加好友，编辑群的介绍和公告，实现群组的聊天。软件使MSN像QQ一样支持离线消息，我们可在群组内保存好友的信息和资料。对于群组成员，互相可以共享自己的个人资料，查看最新的留言和聊天记录。每位用户都可以创建自己为管理员的2个群组，加入别人创建的8个群组。每个固定的群和软件用户都有一个称为“OK号”的独立ID编号，好友们可根据此号码很方便地实现查找玩家和群，加入或退出群的各种相关操作。

点评：正是MSN的简单和快捷使得我们这些QQ用户一直没有放弃它，但在某些方面，MSN的功能确实较弱。没有固定群组的功能使得CoCo在和固定朋友们聊天时总是要逐个好友邀请半天。“MSN群”非常聪明地看到这一点，很巧妙地利用插件形式将QQ的这一功能移植过来，非常好地实现了群聊功能。目前软件的功能还不太完善，只能文本聊天，但作者承诺在其后续版本中将陆续开发表情、图片、截图、群硬盘等功能，十分值得期待。软件在安装时提示也许会和MsnShell或MsgPlus等插件发生一定的冲突，但经过CoCo的测试，并没有发生任何不兼容的情况，同时需要注意，要使用MSN群，请用户务必将MSN版本升级至7.0。

让电脑速度越来越快——TOP内存优化专家

□版本：v2.63 □大小：830kB
□授权：共享软件（10天试用期） □作者：LoySoft
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：38元
□主页：http://roy2000.wx-e.com/cn/opmr/index.htm
□下载：http://www.softreg.com.cn/shareware.aspx?id=21400


谁动了我的内存空间

说明：一款优化内存的小工具，用户可以选择需要释放的内存资源量，由软件帮助你进行优化并空出相应的内容空间，同时软件可自动监视系统中的内存分配情况，检查其中的内存碎片并进行重新的分配和优化。软件对内存的优化过程不占用系统的CPU时间，用户可指定CPU的空闲程度来进行优化配置。当软件发现系统的可用内存空间少于程序默认的下限值或由用户设定的下限值时，它可以自动检测并分析当前状态下内存的使用状况，极大提高了我们内存空间的使用效率。用户还可通过相应的热键设置来达到“一键优化”的目的，我们可以随时看到不同应用程序的内存使用情况，看看究竟是什么软件把我的内存弄得七零八落。

点评：使用电脑时间一长，常常会发现速度会越来越慢，这个时候最通常的做法就是重新启动计算机。而且如果计算机长时间运行的话，也会下意识地去重启电脑以获得更高的性能。其实和硬盘一样，很多情况下只是内存的碎片导致了系统速度的减慢。TOP内存优化专家帮助我们自动把这些碎片和一些无用的空间整理出来留给其他程序使用，软件的内存整理速度非常快，在后台执行时我们往往察觉不到它的存在。通过软件不断地优化内存，我们电脑的使用速度不再是越来越慢，而是变得越来越快了。

把卫星电视搬上电脑——小蒋家庭影音平台

□版本：v2006 □大小：3.2MB
□授权：共享软件（部分频道限制） □作者：小蒋
□平台：Win9X/2000/XP □注册费用：48元
□主页：http://www.xiao119.com/
□下载：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=18613

说明：一款将你的电脑变成电视机的小工具，软件内置了大量的卫星电视节目、电台广播和各个影音网站的在线电影节目的连接。所有可欣赏的节目都按照其相应的类别进行了整理，用户直接在菜单或右侧的工具栏面板中选择即可实现播放。除了视频节目，用户还可以直接通过软件收听自己心仪的流行歌曲，与网友一起玩热门的网络游戏。对于一些用户自己喜欢的电影或节目，“小蒋家庭影音平台”还提供了下载功能，可以将它们直接保存到你的计算机上收藏。暑假期间注册软件的用户还将免费得到著名的《小蒋上门》计算机应用教学软件一套。


把电脑当电视

点评：市面上的收看流媒体视频的软件可谓是百家争鸣，在Google上输入关键字，成千上万个页面就展现在面前。其实软件的原理，主要还是提供了一个连接各大电视台官方流媒体站点的链接而已。而“小蒋家庭影音平台”相当于将这些资源进行了二次整理。软件的特色在于其非常直观，将各个主流电视台的LOGO做成按钮精心排布在右侧的工具栏中，对于流行的影视节目，还给出了相应的宣传画和海报供欣赏。对于一个影视爱好者来说，这些细致的设计真是再贴心也不过了。

牛顿根据从天而降的苹果发现了万有引力，化学家凯库勒在梦中悟出苯环的结构。经过自身的积累，我们的创造力总是会在不经意间的灵犀一动中产生。

本期《大众软件》调查话题：对于你正在销售的软件，是在什么时候开始开发的？当时的灵感是怎么来的？你认为在软件开发过程中，灵感占据了多大的作用？

本期话题：

程序员们的灵犀一动

《订餐王菜谱》从第1版本到现在，已有2年多的时间了。之所以要做这个菜谱软件，其实和我一直在城市里生活有关，每天都吃着不知道什么味道的快餐，让我实在太想念在家里，可以吃到住家饭的感觉了。出去买菜谱书，又贵、又不够全面，而且查询很不方便。为了填补心里的空缺，就想到要开发一套菜谱软件，让更多的人了解到更多美食的做法。

现在，《订餐王菜谱》已经出到3.0版了，在这一版本里，我们对软件的界面和功能进行了完善，并且把菜式增加到了2000多种。

——《订餐王菜谱》作者 David

我认为在软件开发过程中，好的灵感让你与平凡区分开来而使你显示出真正的天才，那是前无古人的创举，也是让你的软件成为佼佼者的前提条件。当找不到灵感的时候，我有时候喜欢听禅和静思，在禅的智慧中获取灵感。有时候也会听歌去获取灵感，听著名的歌剧，听狂热的摇滚或者浪漫情歌。一句话，我认为，就该有水的智慧，不拘于形式，从万物的表象中获取灵感和找到解决问题的方法。

——《3d彩票圣手》作者 sly

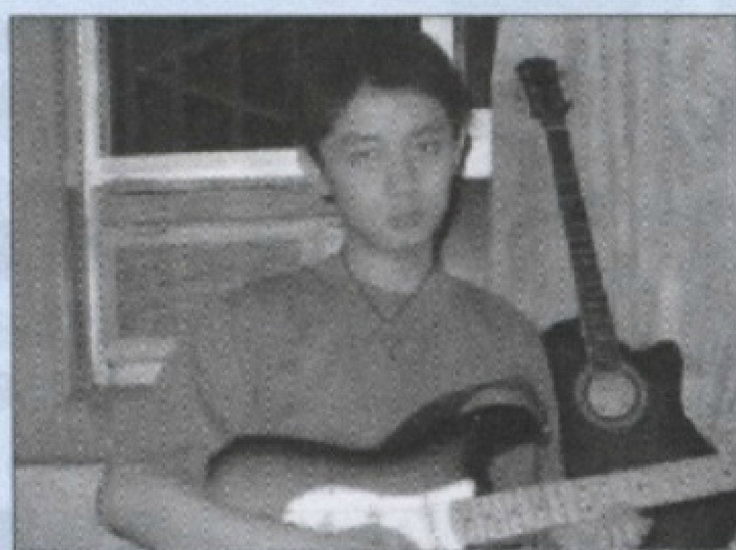
英语小精灵2001年12月开始开发。当时是因为自己想学英语听力和口语，买了一些逆向英语和疯狂英语的书，感觉这两种英语学习方法不错，唯一感到不足的地方就是必须要使用磁带录音机才能学。当时就想，如果在使用电脑进行工作、学习或娱乐的同时，也能使用这两种方法来学习和掌握各类日常英语会话，效果应该会不错。花了3个月时间，英语小精灵v1.0版出来了，周围的朋友都觉得不错。于是想到了做成共享软件，慢慢地有了名气，现在英语小精灵已经成为互联网上下载量第一的共享软件。

——《英语小精灵》作者 王剑开

那年这个时候，当时其实是在网吧玩CS，刚好肚子痛。等我方便回来后发现机子已经不是我的，只能找网管给我退钱，当时我就很气愤，凭什么这样被人欺负，突然觉得，怎么不搞个锁来保护呢？呵呵，灵感来了！我觉得灵感占大多数部分，可以为我的开发增加一些功能，如果没有灵感，我会停下来听听音乐、看看电视、看看书放松，有时灵感就在这时来了。

——《超级屏幕锁》作者 杨竞

好软件是改出来的



蒋正欣，《小蒋家庭影音平台》作者，今年23岁，在重庆师范大学就读。早在今年1月的杂志中，我们曾经介绍过他的另一个作品《小蒋上门》，该作品自从发布以来，深受很多初学电脑的朋友的喜爱。

谈到学习计算机的历史，小蒋一直回忆到10年前。“当年开发的第一款软件就叫《电脑专家DOS版》”，对比10年后的《小蒋上门》软件，我们不难发现里面仍有当初第一款软件的情怀。对于每一行自己写的代码，小蒋都像孩子一样细心呵护，这也成了他后续开发软件的好习惯。

《小蒋上门》是在一年前开发的，对于小蒋来说，很早就有这个构想了。由于平时经常给别人维修电脑，有时候发现，其实一些很小的故障自己都可以解决。“但由于大部分人不懂电脑，所以往往还是要我专程跑一趟。于是，我就滋生了一个想法，写一款软件，把平时一些常见的小故障，直接用该软件就可以修复了，然后上门时把软件安装到他们电脑中，避免每次都要我亲自上门。”后来功能不断更新加强，就推向了市场，让更多的人都能使用它。

谈到另外一个产品《小蒋家庭影音平台》，小蒋认为：“真正要做好软件，关键还是在服务和更新上，有的软件作者因为注册人少就不更新了，有的甚至售后服务都不提供。其实这类软件，对于用户来讲就是在购买服务，所以服务才是软件的核心和灵魂所在。”

和作家写作一样，小蒋认为一篇好文章不是写出来的，而是改出来的。“一款好软件也是不断改进更新，投入大量精力和热情打造磨练出来的。不要因为软件开发出来被人冷落而心灰意冷，不断地完善和坚持，相信你的软件总会成功的。开发软件和盖楼房一样，先设计规划，然后打好基础，方便以后的升级更新。”

鉴于目前共享软件作者既是开发者又是销售人员的情况，小蒋认为在选择软件的开发类型时最好还是以自己擅长的项目为优先。“自己比较擅长电脑网络，就可以做一款远程控制或网吧管理软件；自己擅长玩吉他，可以做一款吉他教学或吉他琴谱软件。只有自己擅长的东西，才知道用户需要什么，软件功能上需要什么，怎么改进。”只有这样才能做到不但自己有热情，而且会事半功倍。



编者按：数码相机如今已十分普及，大家在使用数码相机拍照、数码照片的后期处理等方面一定都积累了不少心得和经验。把它们都写出来，与同好共享吧。投稿信箱：say@popsoft.com.cn。

本期推荐文章

数码照片冲印裁切有捷径

■北京 无脚鸟

使用Photoshop对数码照片进行后期处理，不少读者已颇有心得，这主要集中在调色彩与对比度方面。但如果照片是用来冲印的，这两方面一般的冲印店都会自行帮你处理，反而最重要的是冲印前对照片的裁切。一般数码相片的原始长宽比都是4：3，而冲印时则根据不同尺寸会有不同的长宽比（参见表1），这样，冲印前必须进行适当裁切。如果你担心冲印店的伙计会有和你不一样的裁切方法（有时甚至会因伙计偷懒留下白边），最好是自己先下手。

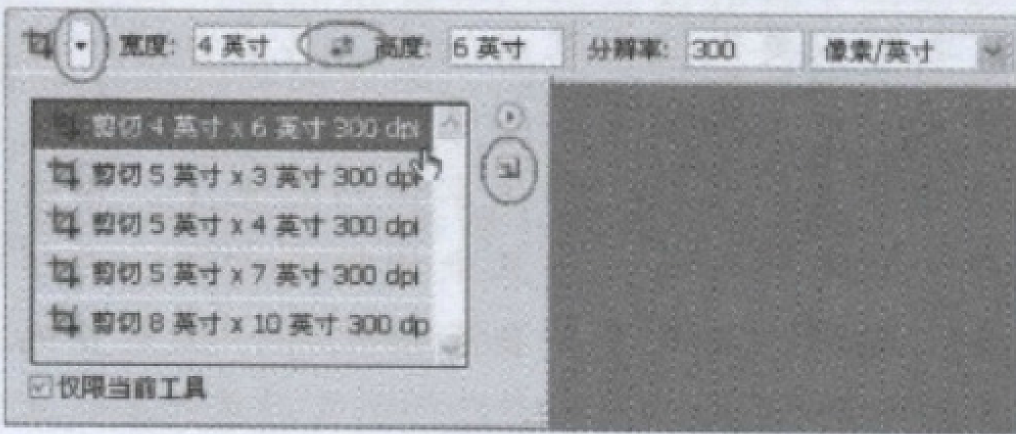


图1

在Photoshop CS中已设计了快速为冲印而裁边的功能。下面以常见的6英寸照片（4英寸×6英寸）为例，裁切一张300万像素（1536×2048像素）的数码照片。



图2

打开照片后，选择工具栏上的裁切图标，这时在上方的工具栏点击裁切工具的下拉箭头，选择预设模式中的"剪切4英寸×6英寸 300dpi"（**如图1**），工具栏上的参数随之变化，这时在图片上拉动裁切范围，其长宽比将自动限制为4×6（**如图2**），你只需要选择适当的范围就可以了。

说明1：如果你的照片是横着的，可在选择"剪切4英寸×6英寸 300dpi"之后，点击图1工具栏上的"交换长宽"按钮，再行裁切；或你干脆交换后再把"6英寸×4英寸"也加入到预设模式，方法是点击图1下拉菜单右边的"新设"按钮，之后输入名字并确定即可。

说明2：300dpi（每英寸300点）是目前照片冲印的一般分辨率，但注意使用上述方法会造成Photoshop对照片重新采样（无论上例中多么大/小的照片都会被缩小/放大到4英寸×6英寸/300dpi），如果你照片的原始尺寸就不够，则可能会变得模糊。那么，什么是"够"呢？在表1中已列了出来。例如200万像素的照片，如果要洗成6英寸照片，如果不放大处理，达不到300dpi（表1中查出为267dpi），只是实际操作中，在表1中能达到200dpi以上的照片，放大后再冲印的效果仍可勉强接受，250dpi以上则基本没有问题了。但若照片还会在电脑上保留或作进一步应用，建议用上述方法裁切后另存文件，以免重采样造成图片损失。

说明3：如果操作完后要进行其他常规裁切，记得点击工具栏的"清除"按钮，删除"宽度"等参数值，这些设置会约束裁切矩形的尺寸。

表1：数码照片冲印dpi对照表（非重采样）

冲印尺寸/原始像素	5英寸（3.5X5）	6英寸（4X6）	7英寸（5X7）	8英寸（6X8）	10英寸（8X10）
130万（1280X960）	256	213	——	——	——
200万（1600X1200）	320	267	229	200	——
300万（2048X1536）	410	341	293	256	206
400万（2270X1704）	454	379	324	284	213
500万（2560X1920）	512	427	366	320	240

奇门遁甲

MP3音乐减肥要慎重

■山东 ZT

很多媒体都曾介绍过MP3减肥软件，比如DietMP3，号称可在不降低音质的情况下给MP3音乐减肥，所以很受用户青睐。但最近笔者在给一批320kbps的高品质MP3"减肥"后却发现音质损失极大，这究竟是怎么回事呢？下面就以DietMP3为例来分析一下。



图1

一、决定MP3体积的主要因素

DietMP3是怎么给音乐减肥的呢？以前笔者从未认真考虑过这个问题，今天回头一想，感觉的确有探讨的必要。

大家知道，比特率是衡量MP3音乐质量的一个重要指标，单位为bps或bit/s，其数值越高，音质通常越好。它究竟代表什么含义呢？假设某MP3的比特率是128kbps，就表示每秒钟音乐要占据128kbit空间，换算成字节就是128k/8＝16kB，拿它乘以60秒就是一分钟音乐的体积。不管MP3音乐使用什么编码算法，这个体积计算公式都是有效的，所以DietMP3要想在不降低比特率的情况下给MP3减肥，根本不可能。笔者认为这就是音质下降的主要原因。

二、实测

以上只是笔者的猜测，实际情况是不是这样呢？笔者用一首体积3.8MB、比特率128kbps的MP3进行了测试。

笔者直接使用了DietMP3的默认优化设置，**如图1**，此时应该能输出最高质量的MP3，其使用方法笔者就不再多说了。优化后的音乐体积为2.87MB，减肥效果相当显著，但音乐质量究竟如何呢？用耳朵听偏差太大，笔者建议借助EncSpot Basic这款MP3测试工具，其下载地址是http://yncnc.onlinedown.net/soft/35353.htm（以前大软也曾介绍过该软件，不会用的朋友可翻看以前的杂志）。结果**如图2**，可看到优化前后的质量评级从黄色（较好）变成了红色（极差），主要原因就是比特率被降为96kbps，完全印证了笔者的推测。

从某种程度上讲，MP3减肥软件已是个"过时"的软件，因为目前大容量的MP3播放器非常便宜，而用户也已从追求"盛的更多"过渡到追求音质更完美，所以MP3减肥软件的所谓"优化"基本上已不合时宜了，而且很多朋友习惯用电脑听音乐，那就更没有"优化"的理由了。如果你的硬盘或MP3空间实在紧张，不如把音乐转换成可用较低比特率实现较高音质的音频格式，例如WMA等，这才是真正的优化之道。P

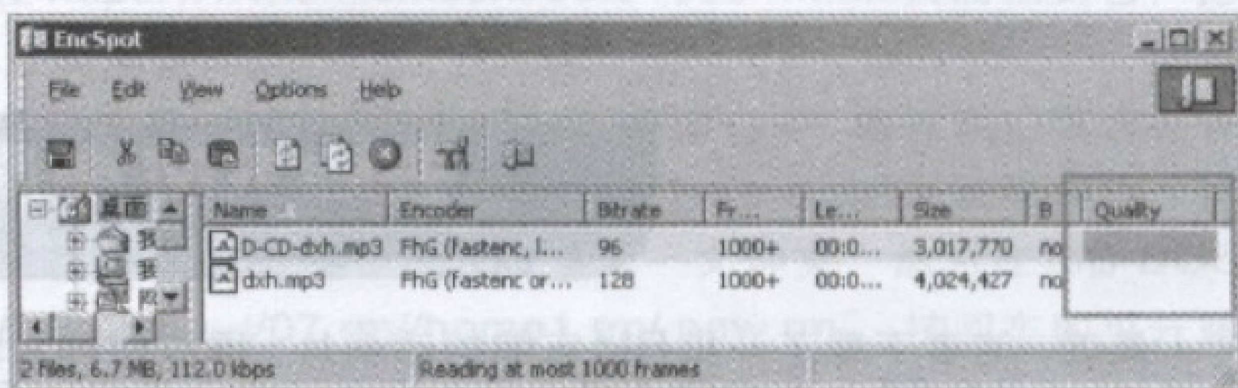


图2

给自启动程序请个管家婆

■辽宁 gx

大家知道，很多软件一经运行后，便自作主张地随着系统一起启动，万一是木马该怎么办呢？另一方面，我们也需要将一些程序（例如拨号网络程序）设置为随系统一同启动，但还不知道如何下手，虽然通过修改注册表或系统配置等实用程序可解决这个问题，但对新手来说总觉得太高深，对老手来说觉得太麻烦，要是能有一款软件可解决这个问题就好了。自启动程序管理专家StartupRun（下载地址是http://www.onlinedown.net/soft/15834.htm）就能轻松解决这个问题，它能让用户轻松禁用、启用、删除或添加常用的启动程序。

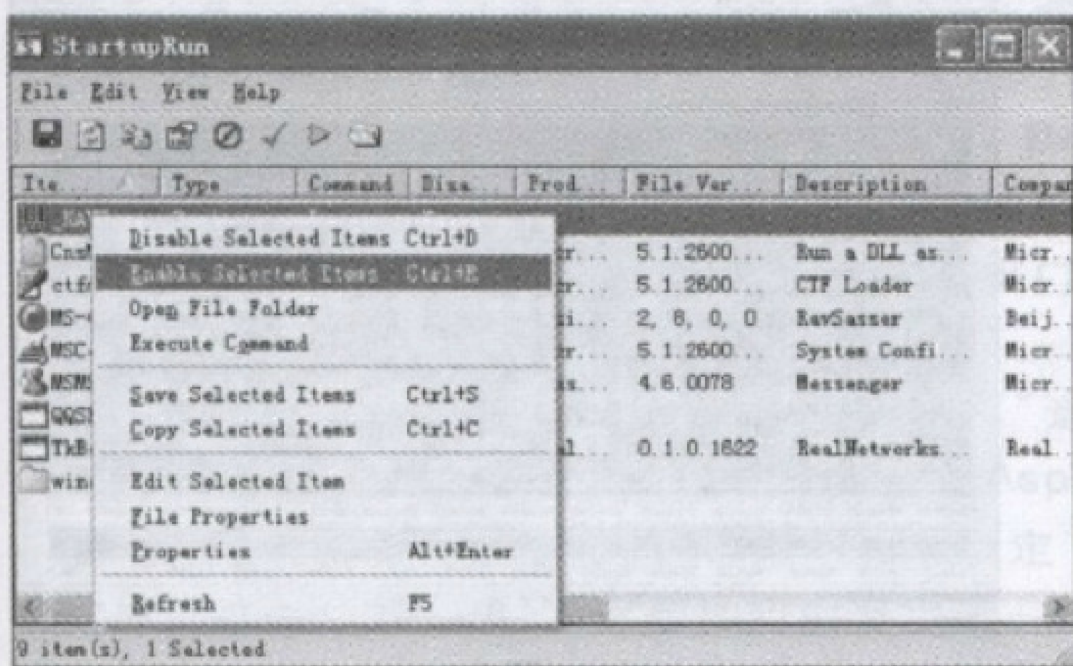


图2

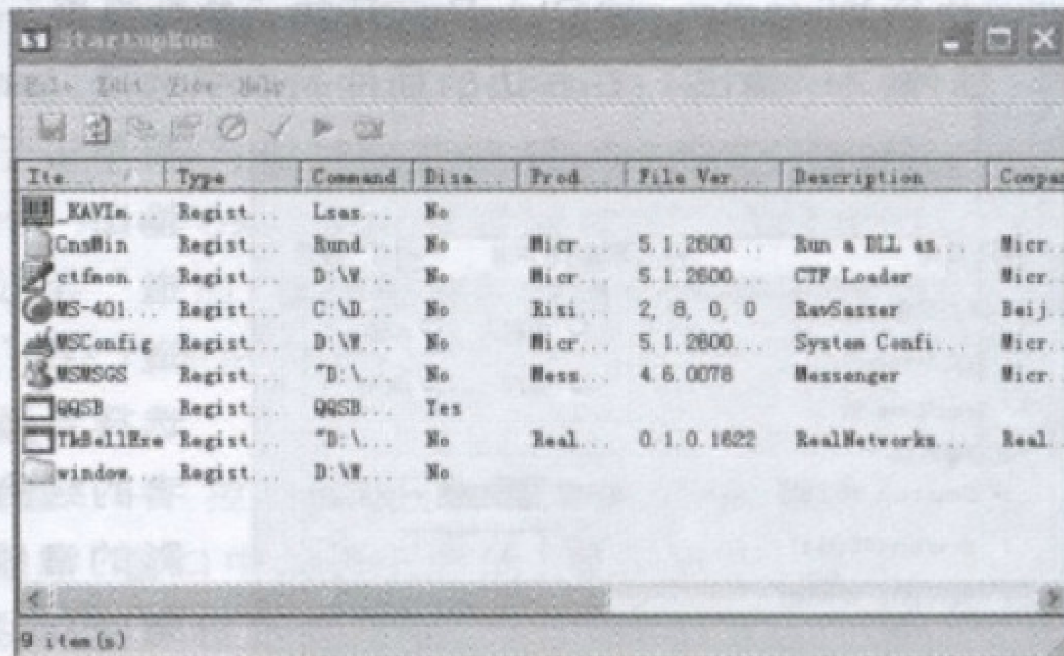
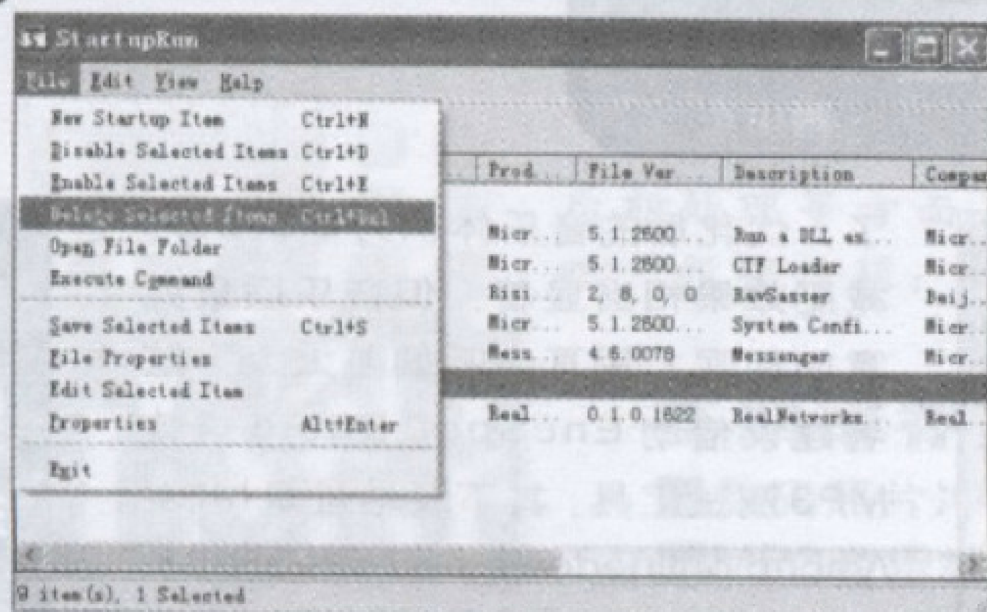


图1

StartupRun是一款能帮助你管理开机即自动运行的那些程序的软件。哪些软件会开机自动运行，有了StartupRun，就能将它们清楚列示出来，你还可自行加入新的自启动项目。下面就看看如何利用这个工具来实现自由定制自启动程序！StartupRun是一款免费的软件，无需安装直接双击此程序运行即可。程序运行后，界面如图所示（**如图1**）。

在如上图所示的StartupRun主界面中，它会自动把系统中自启动程序信息显示出来，包括名称（Item Name）、程序类别


图3

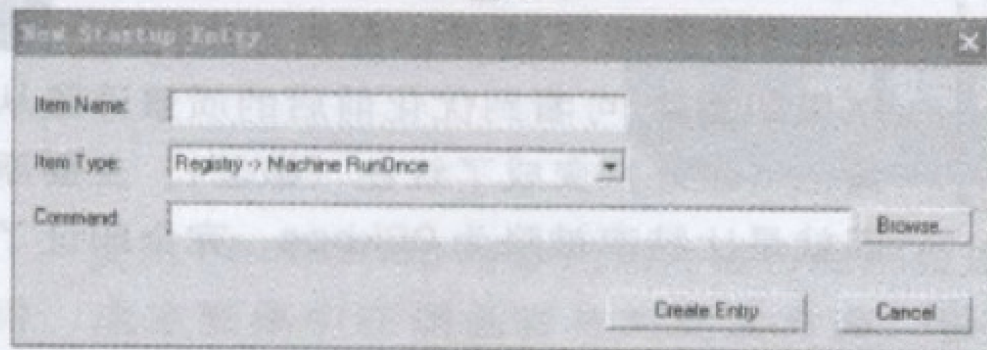


图4

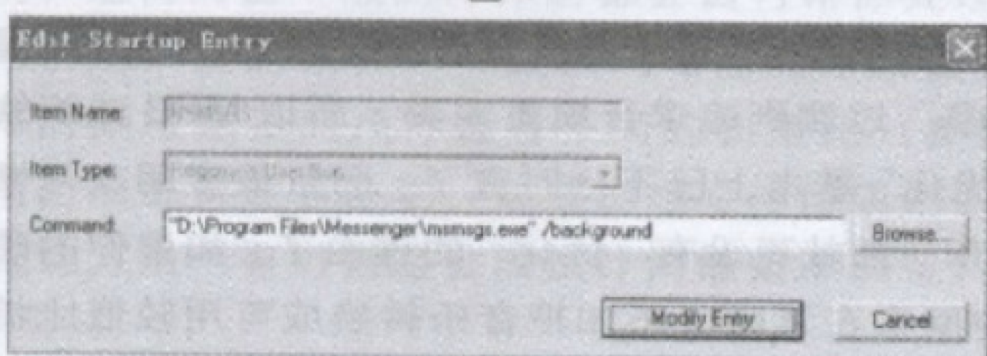


图5

(Type)、在本地硬盘中的位置（Command）、是否允许启动(Disabled)、生产商名称（Product）以及所在注册表中的位置(Location)等。了解到启动程序的全部信息以后，我们就很轻松地对它们进行管理了。

停用启动程序——用鼠标选中启动程序，直接点击菜单面板中的“停用”按钮（或单击右键，选择“Disable selected items”命令）。

启用启动程序——选中启动程序后直接点击菜单面板中的“启用”按钮（**如图2**）。

删除启动程序——用鼠标右键单击启动程序名称，选择“File”→“Delete selected items”命令，在弹出的警告对话框中选择“是”即可（**如图3**）。

添加启动程序——以添加防火墙为例：单击“File”→“New StartUP items”命令，在打开的界面中，在“Item Name”后面输入“Firewall”，在“Item Type”选择启动程序类型，再单击“Browse”按钮选择防火墙的安装路径，最后单击“Create Entry”按钮即可（**如图4**）。

修改启动程序——用鼠标右键单击启动程序名称，选择“Edit selected item”命令，在弹出的界面中单击“Browse”按钮可选择该启动项目对应的程序所在的安装路径，最后单击“Modify Entry”按钮即可（**如图5**）。

经过以上设置，机器的自启动程序就能随心所欲地自由定制了！

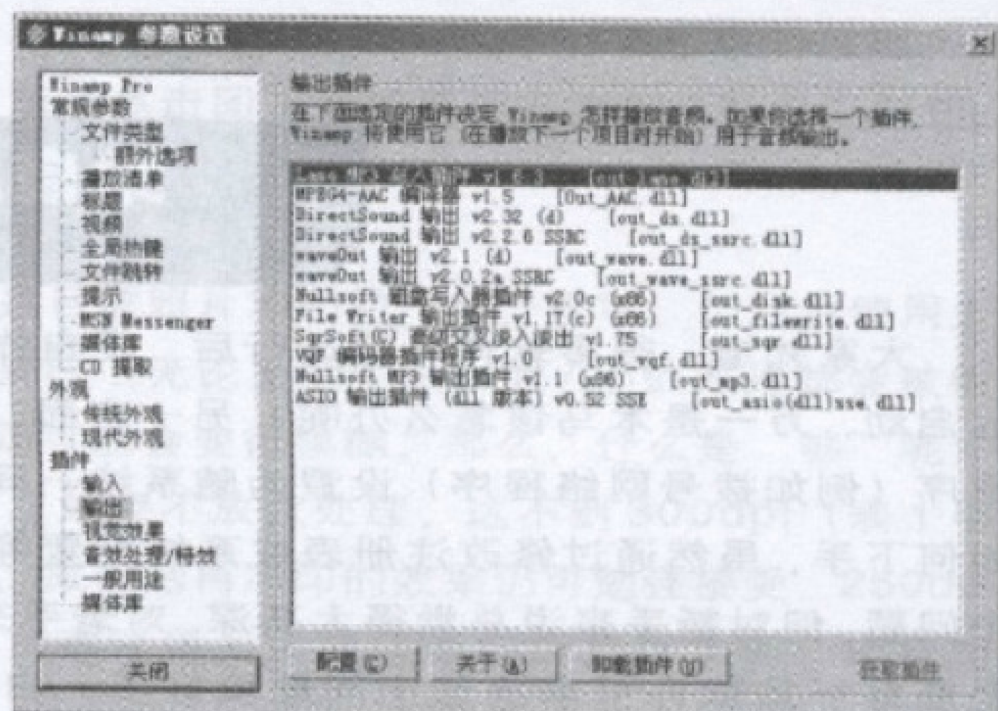
去除RM电影中的外文声道

■山东 眉飞色舞的鱼

最近，笔者下载了一批RM压缩的动画片，播放时却发现它们都是双语的，其中左声道是日文对白，右声道才是中文对白。虽然切换声道对笔者来说并不困难，但每次播放都如此操作实在麻烦，何不除掉多余的日语声音呢？

第1步，提取RM电影中的伴音

在这一步中我们无需使用任何专业工具，只要安装“Winamp v5.094 Pro 汉化版(烈火版)”即可，其下载地址是http://www.skycn.com/soft/2746.html，它附带的视频插件可支持RM、RMVB、AVI、WMV、ASF、MPG等格式的视频文件，所以笔者才选择它。


图1

执行Winamp，按Ctrl+P打开其“参数设置”对话框，**如图1**，选择“插件”→“输出”，在右边的插件列表中选择“Lame MP3写入插件”，再单击“配置”，打开“MP3输出”对话框，**如图2**，在“声道”下拉列表中选择“双声道”，在“比特率”下拉列表中选择合适的音频比特率，从笔者的经验来看，大多数RM电影的音频比特率实际上并不高，因此我们也不必追求过高的比特率，一般80kbps即可。然后单击“输出文件夹”选择MP3文件的保存路径，最后依次单击“确定”“关闭”，返回Winamp主界面。

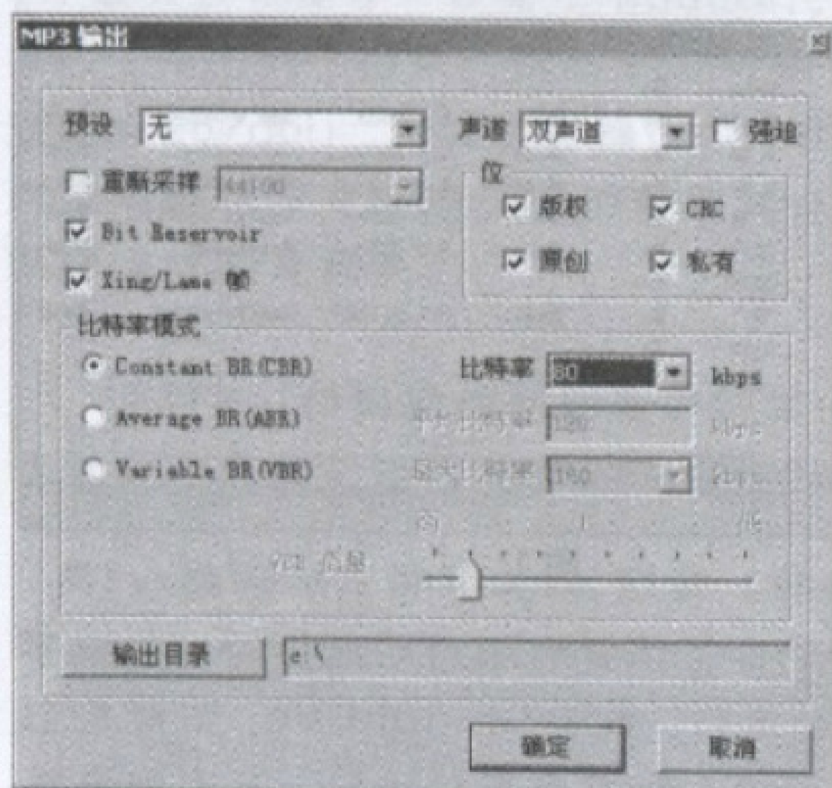
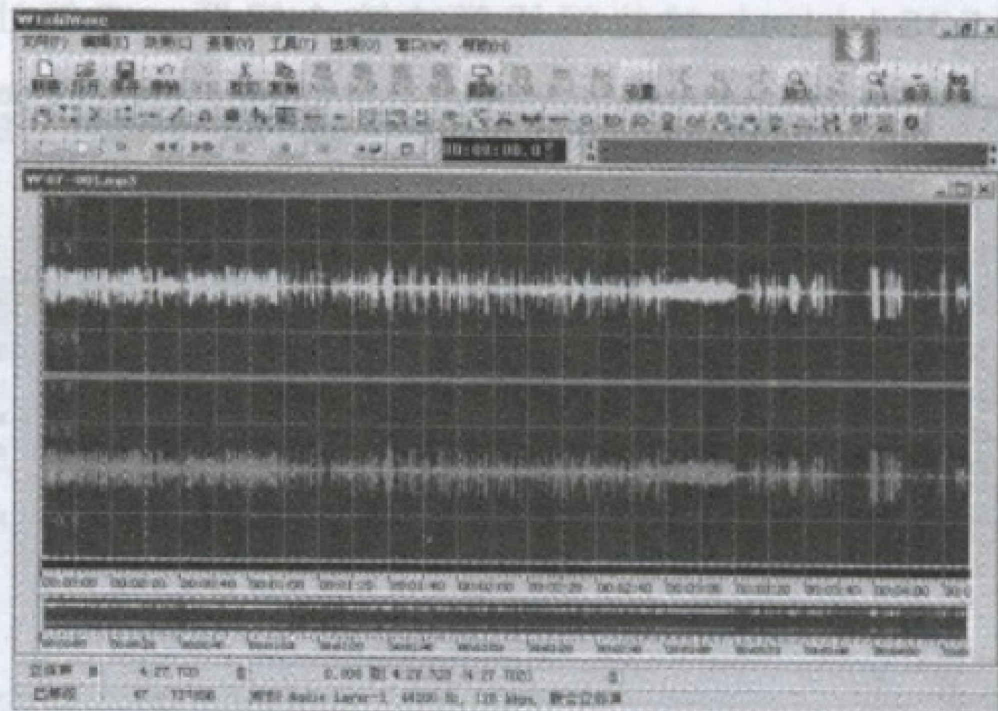


图2


图3

现在用Winamp播放一下电影，你会发现进度条前进得飞快，等它到头就可得到MP3格式的电影伴音了。

第2步，混合MP3的左右声道

播放得到的MP3文件，你仍会听到两个声音，别急，现在到http:/

/www5.skycn.com/soft/1883.html页面去下载“GoldWave 5.10汉化版”，它会让双语MP3变成单语。

GoldWave的主界面**如图3**，单击“打开”导入MP3文件，完成后你会看到上下两个波形，它们分别代表MP3音乐的左右两个声道，由于两个声道保存的声音信息不同，因此两个波形也是不同的。

现在执行“效果”→“立体声”→“声道混音”，打开**如图4**所示的对话框，由于我们要用右声道覆盖左声道，因此请在“左声道”下拉列表中选择“右”，单击“确定”即可开始混合。

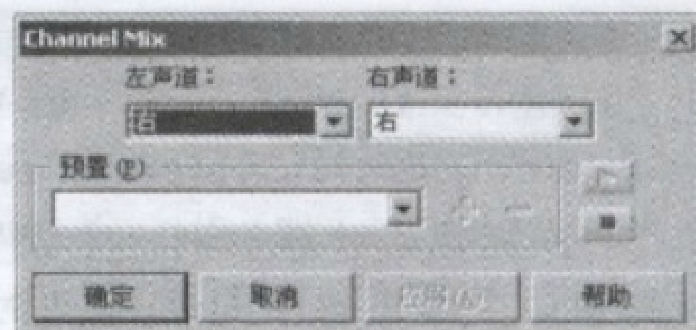


图4

完成后就可得到双声道立体声的单语MP3文件了，最后别忘了“保存”一下哦！

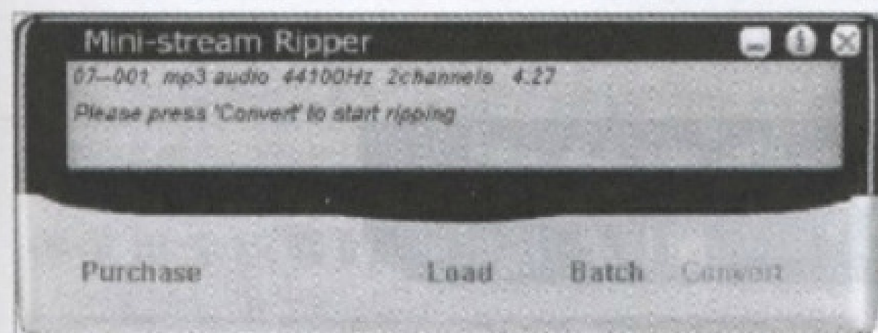


图5

第3步，把MP3转换成RM声音

曙光初现，但距离成功还有两步，我们还得把MP3重新转换成RM格式的声音，以便在最后一步中合成新视频。到http://www.skycn.com/soft/17144.html下载Mini-stream Ripper，它可帮助我们完成该操作。

软件的主界面**如图5**，单击“Load”载入刚才得到的MP3文件，然后单击“Convert”，打开**如图6**所示的对话框，在“Output to”中选择音频文件的保存目录，再在“Encode to”中选择“Real Audio”，并在右边的“RM Bitrate”中设置新的音频比特率，最后单击“OK”即可开始转换。

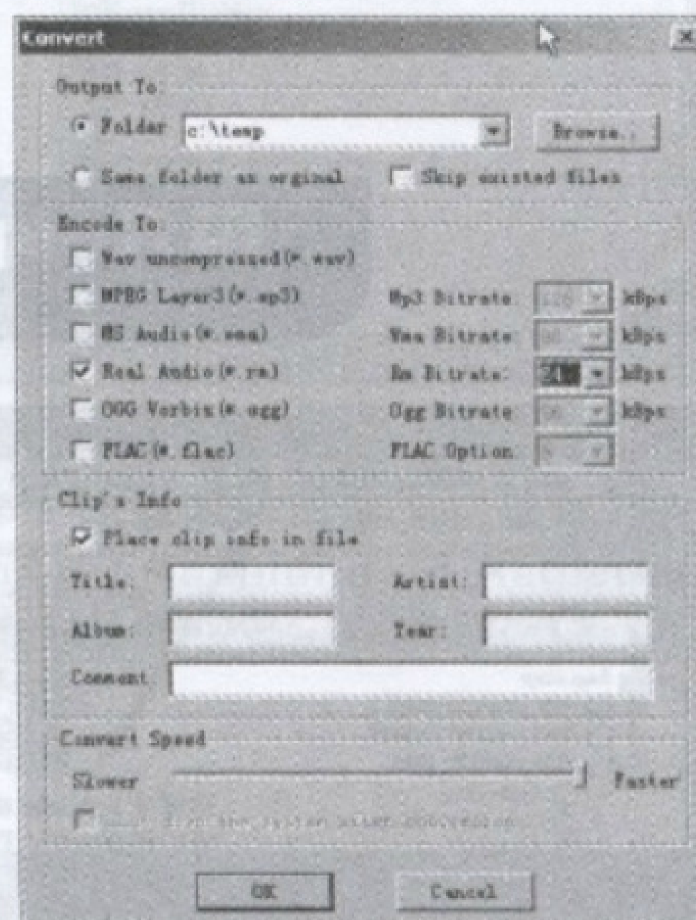


图6

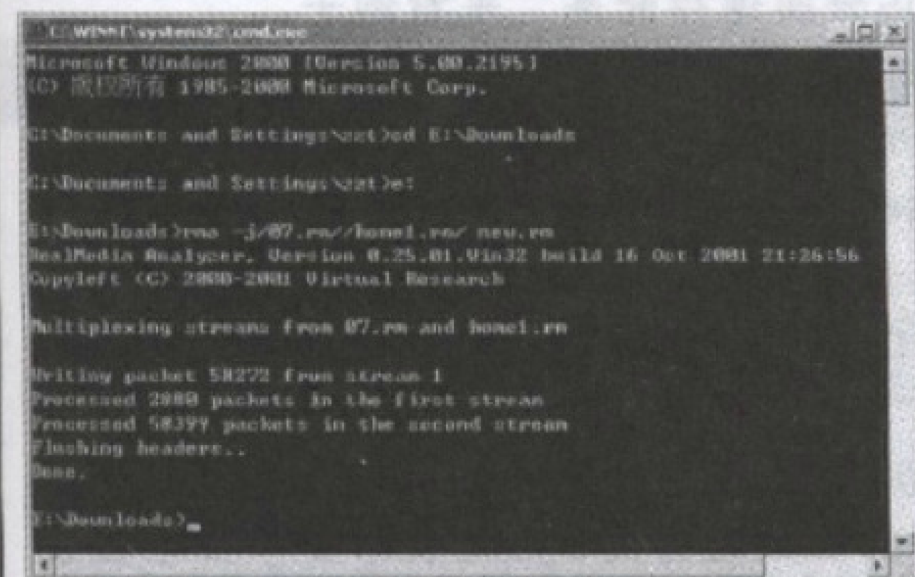


图7

第4步，合成新电影

这是最后一步喽，这次我们需要RMA，它包含在一个名为“RMA伴侣”的小工具里，可在http://www.skycn.com/soft/10984.html页面找到它，把RMA.exe文件解压出来备用。

这是一个命令行工具，只能运行在MS-DOS窗口中。假设我们要合并音频文件07.rm和视频文件home1.rm，生成名为New.rm的新视频文件，把Rma.exe以及要合成的音频和视频文件放入同一文件夹，然后在MS-DOS窗口中输入以下命令“rma -j/07.rm//home1.rm/ new.rm”，按回车即可开始合成，**如图7**。现在我们的电影就是纯正的中文配音了。

请神容易，送神也不难——卸载IE 7

■辽宁 蓝色海岸

试办公备

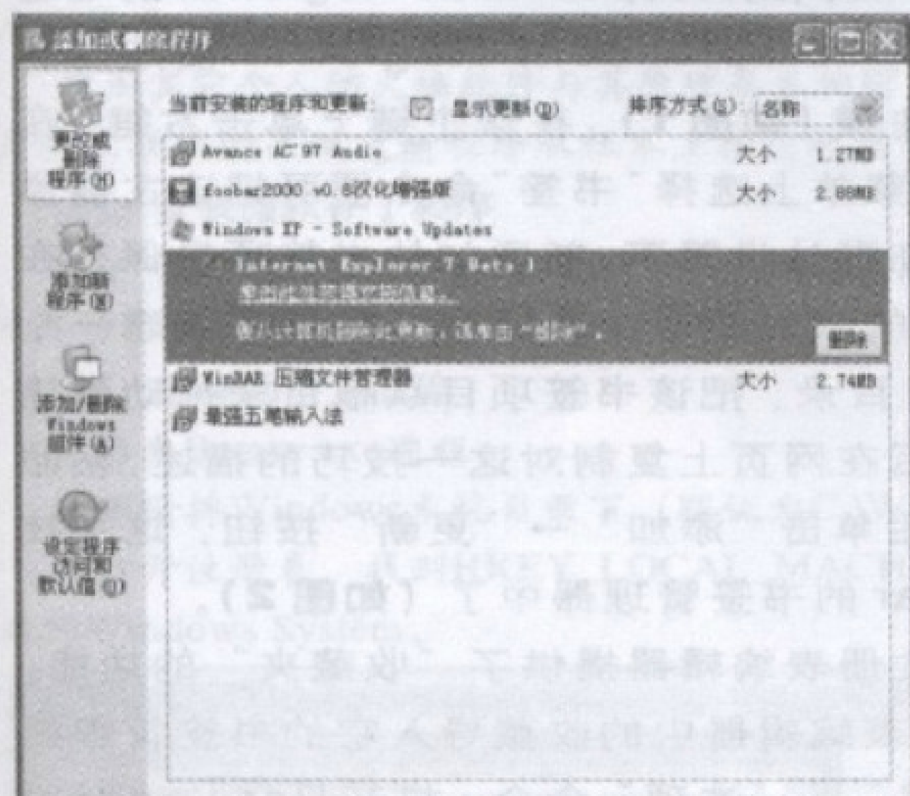


图1

相信抢鲜试用Internet Explorer 7.0 Beta1的用户一定不在少数，因IE 7的英文界面以及Windows Update与IE 7的不兼容性，许多用户在试用之后，很可能想卸载掉IE 7，回归到以前的IE 6或换回Maxthon、FireFox、Opera等浏览器。这时我们会发现请神容易送神难，在“添加/删除程序”窗口中也找不到相关选项，那么该怎样将IE 7扫地出门呢？

方法一、控制面板法

点击“开始”→“设置”→“控制面板”→“添加/删除程序”，在弹出的“添加或删除程序”窗口中勾选上方的“显示更新”选项好了，现在再看看，添加/删除程序窗口中，“Internet Explorer 7 Beta 1”是不是乖乖出来了（**如图1**），现在点击“删除”按钮，按照向导提示就可将IE 7扫地出门了。

方法二、运行启动法

单击“开始”→“运行”，在弹出的“运行”对话框中键入“c:\windows\$NtUninstallie7beta1$\spuninst\spuninst.exe”（**如图2**）（实际输入时不包括最外侧引号），然后单击“确定”按钮，这时会弹出卸载向导窗口，单击“下一步”，然后按照向导提示一步步操作就可卸载IE 7，重返IE 6了。

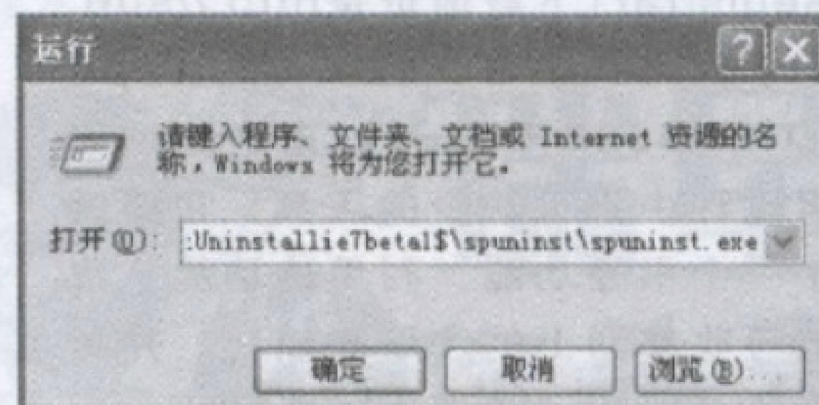
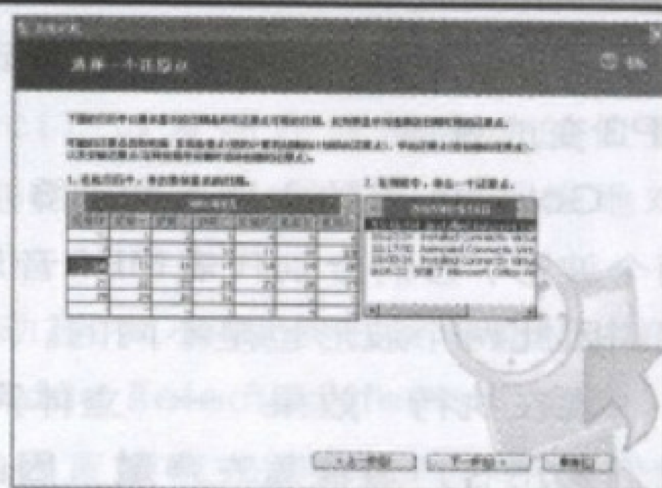


图2

方法三、系统还原法

单击“开始”→“运行”，在弹出的“运行”对话框中键入“%SystemRoot%\System32\restore\rstrui.exe”，回车后弹出“系统还原”窗口。单击“恢复我的计算机到一个较早的时间”（**如图3**），然后单击“下一步”。在接下来的窗口中单击选中安装IE 7时的日期，然后单击“还原点”框中的“Installed Internet Explorer 7.0 Beta1”。单击“下一步”，计算机会自动重启，重启后就可将系统恢复到安装IE 7以前的状态了，重启后IE 7将消失得无影无踪。


图3

用Resplendent Registrar管理注册表技巧

■甘肃 杨兴平

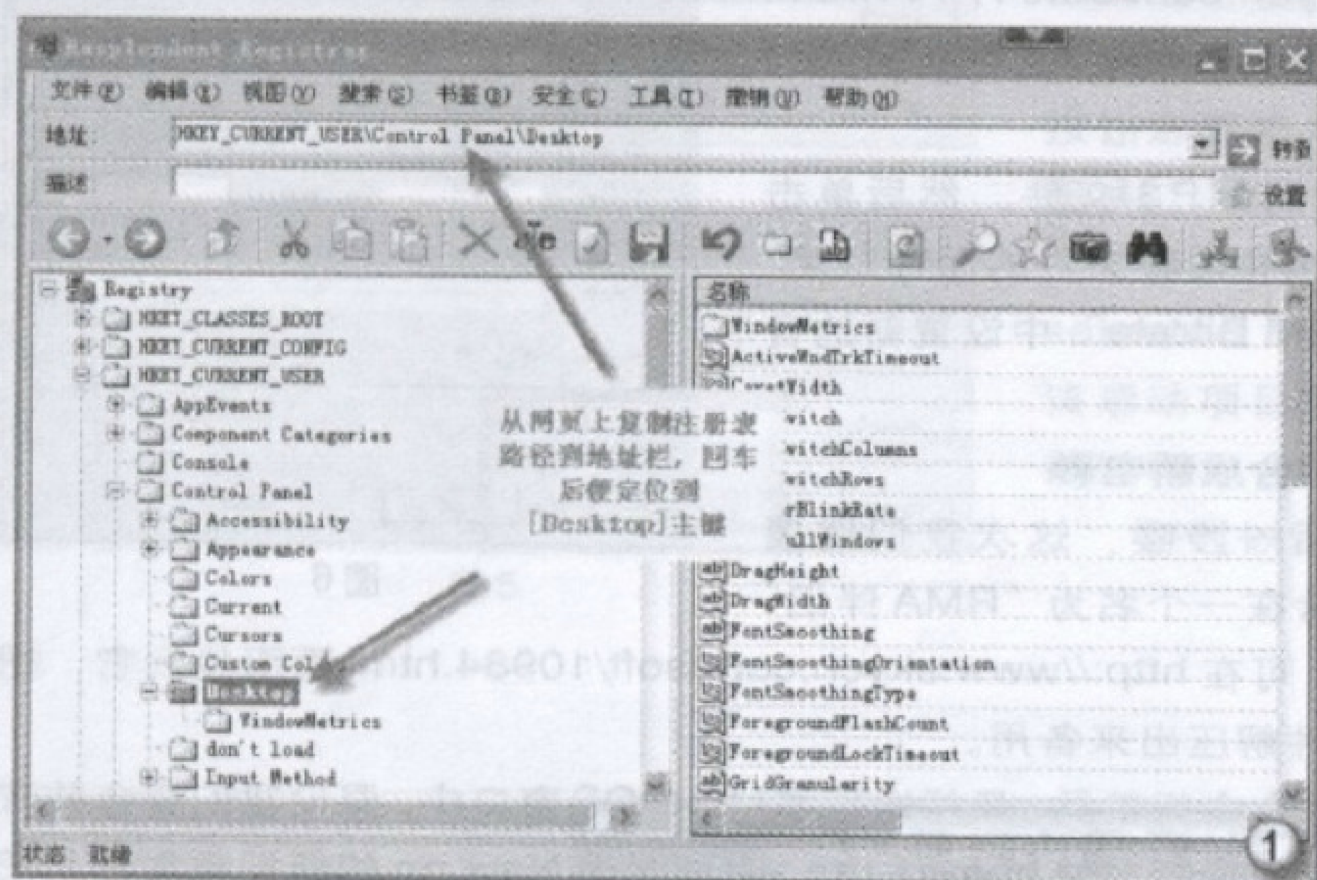


图1

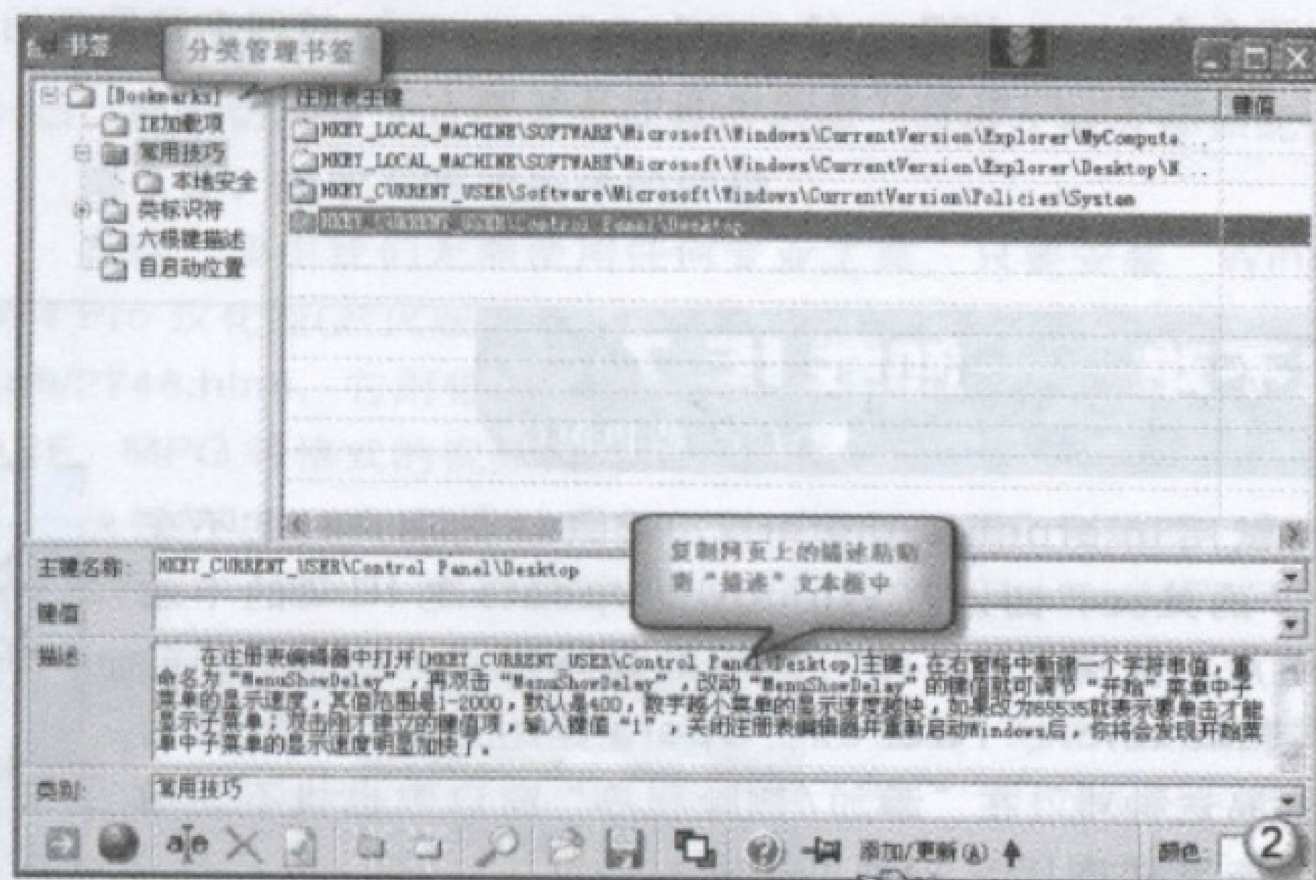


图2

注册表是一个庞大的数据库系统，任何注册表高手都不是一蹴而就的，注册表的“深造”需要一个积累的过程，而Resplendent Registrar（下载地址是http://soft.btbbt.com/SoftDown.asp?ID=36452&lbID=0）正是这一积累过程中不可缺少的工具。它提供了一个书签功能，利用该功能，我们可收集网上的注册表技巧，并利用该功能管理和使用这些技巧。

一、收集注册表技巧

网上的注册表技巧简直是太多了，如果你是一个注册表爱好者，可能会把这些注册表技巧以文本或网页的格式保存起来以备后用，显而易见，这种收集和保存方式对日后的查询和使用都不是最理想的。利用Resplendent Registrar，可以书签的形式把这些注册表技巧分类保存起来，来看例子。

在网上有如下的注册表技巧的描述：*在注册表编辑器中打开[HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop]主键，在右窗格中新建一个字符串值，重命名为“MenuShowDelay”，再双击“MenuShowDelay”，改动“MenuShowDelay”的键值就可调节“开始”菜单中子菜单的显示速度，其值范围是1～2000，默认是400，数字越小子菜单的显示速度就越快，如果改为65535就表示要单击才能显示子菜单；双击刚才建立的键值项，输入键值“1”，关闭注册表编辑器并重新启动Windows后，你将发现开始菜单中子菜单的显示速度明显加快了。*

我们来把这一技巧添加到Resplendent Registrar的书签里——在网页上复制上述的注册表路径[HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop]到Resplendent Registrar的地址栏，回车后，Resplendent Registrar便定位到[Desktop]主键（**如图1**），在该主键上单击右键，在弹出的快捷菜单上选择“书签”命令便可把该主键添加为书签。在默认设置下，新添加的书签项目保存在书签管理器的根目录下，你可在该目录下新建一个“常用技巧”目录，把该书签项目从根目录拖动到该目录下，然后在网页上复制对这一技巧的描述，粘贴到该书签的“描述”文本框中，最后单击“添加”→“更新”按钮，这一技巧就收集到Resplendent Registrar的书签管理器中了（**如图2**）。

提示：较新版本的Windows注册表编辑器提供了“收藏夹”的功能，Resplendent Registrar可把注册表编辑器中的收藏导入它的书签管理器中，方法是：在菜单栏上选择“工具”→“选项”命令，打开Resplendent Registrar的“选项”对话框，切换到“书签”选项卡，单击“转换注册表编辑器收藏夹”按钮，即可把注册表编辑器中收藏夹中的收藏文件导入到Resplendent Registrar中的书签管理器中。

二、管理注册表技巧

注册表技巧以书签的形式保存到Resplendent Registrar以后，注册表

技巧的管理就表现为书签的管理了。在Resplendent Registrar的工具栏上单击“书签”按钮打开软件的书签管理器，如图2所示，在这里我们可分类管理书签。单击书签管理器最下部工具栏上的“新建类别”按钮新建一个“常用技巧”目录，笔者建议你把注册表技巧都保存在这一目录中。单击书签管理器工具栏上的“删除”或“重命名”按钮可删除或重命名目录或书签项目，单击“导出”按钮，可把所有的书签保存为一个“.rrb”格式的文件，单击“导入”按钮，可导入一个“.rrb”文件，这样，不论是重装Resplendent Registrar还是移动办公，都可带着“.rrb”文件使用你积累的注册表技巧了。

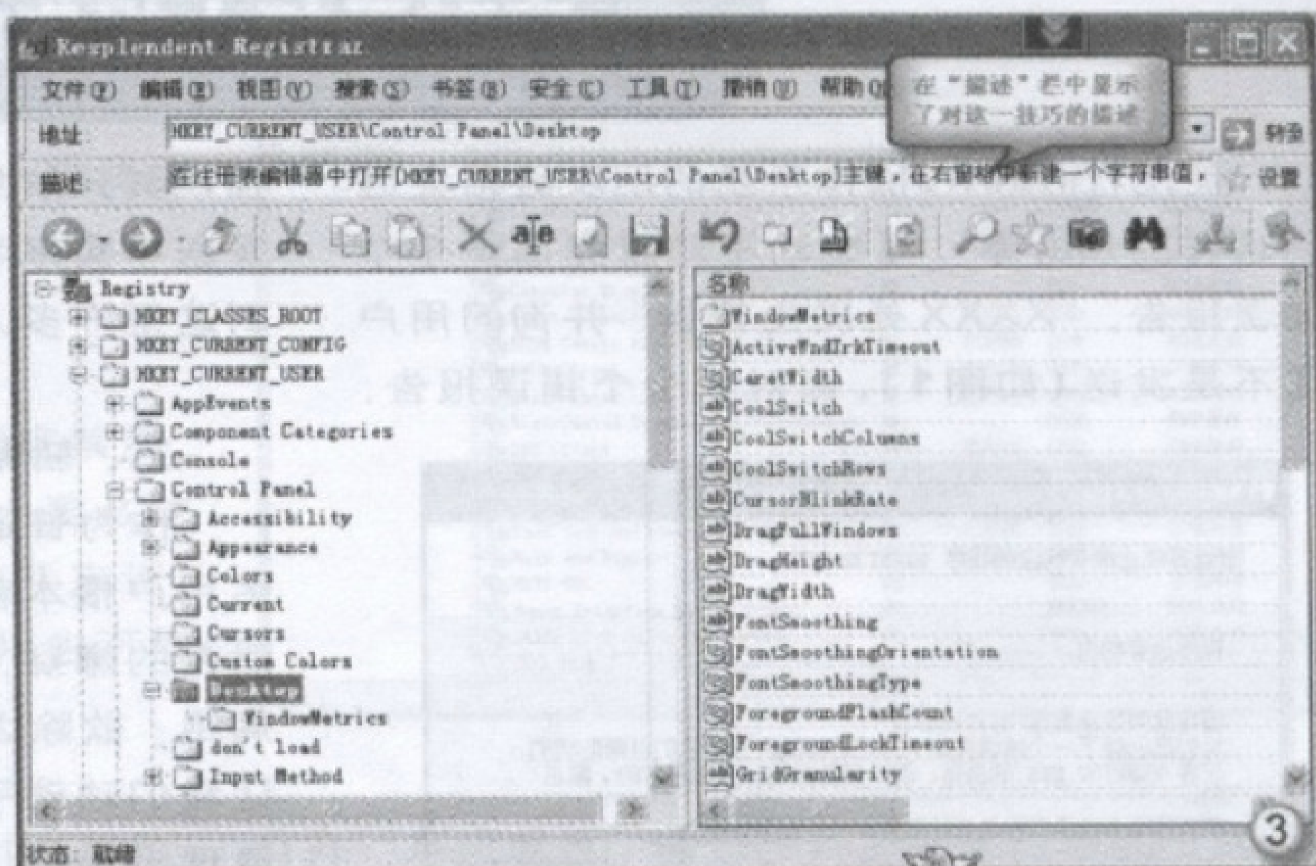


图3

三、使用注册表技巧

在Resplendent Registrar中使用注册表技巧相当方便，就拿上面收集的那个注册表技巧来说，打开Resplendent Registrar的书签管理器，在“常用技巧”目录下双击这一技巧的书签项目，Resplendent Registrar立即会定位到[Desktop]主键，在“描述”栏中显示了对这一技巧的描述，根据描述，就可在Resplendent Registrar中直接修改注册表了（**如图3**）。

用瑞星杀毒软件查杀Zotob蠕虫病毒

病毒名称：Zotob蠕虫（Worm.Zotob）

病毒类型：通过微软即插即用服务漏洞MS05-039及电子邮件传播

病毒危害级别：★★★★

病毒发作现象及危害：该病毒会造成用户的计算机频繁倒计时重启。同时，它会在用户电脑上开设后门，方便黑客对其进行远程控制。这个病毒还会修改染毒计算机的系统配置文件，造成多家反病毒厂商的网站无法被访问。

手工删除

由于该病毒使用微软的操作系统漏洞进行传播，因此必须使用个人防火墙防范病毒发来的攻击数据并及时安装微软的安全补丁，才可彻底查杀此病毒。

一、配置个人防火墙

以瑞星个人防火墙2005版为例。

1.启动瑞星个人防火墙主程序，点击“设置”菜单，选择“IP规则”。

2.在弹出的“设置瑞星个人防火墙IP规则”窗口中点击“增加规则”按钮。

3.规则名称填入“MS05-039”，协议类型选择“TCP”，执行动作为“禁止”，对方地址和本地地址均设置为“任意地址”，对方端口选择“任意端口”，本地端口选择“端口列表”并在其下面输入“139,445,”，将下面的“气泡通知”和“日志记录”两项选中，点击保存。

使用其它个人防火墙软件与其原理基本相同，通过上述配置后计算机就不会因为受到此病毒攻击而重新启动了。不过，仍然建议用户安装微软的关键更新程序从根本上堵住此漏洞。

二、安装微软补丁程序

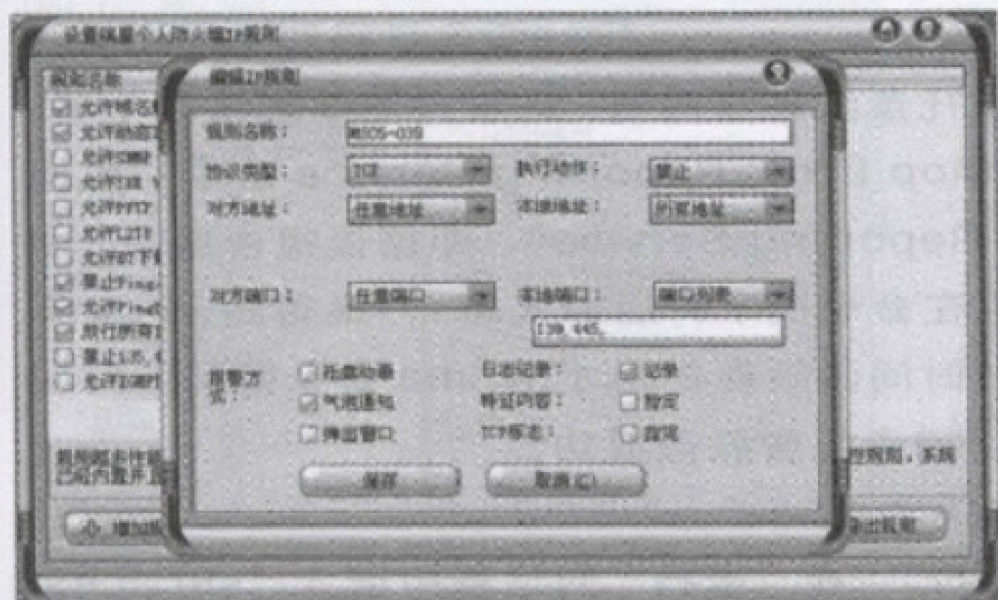
用户可访问http://it.rising.com.cn/newSite/Channels/Safety/LatestHole/Hole_Windows/200508/10-145520239.htm，下载各个操作系统对应的补丁程序，也可访问http://update.microsoft.com/microsoftupdate查找并安装所有的关键更新。

三、病毒的手工清除

1.结束Botzor.exe进程。

2.删除掉Windows系统目录下（默认为C:\Winnt\System32）的Botzor.exe文件。

3.打开注册表，找到HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run和RunServices两项，删除掉下面的Windows System。



4.用记事本编辑Hosts文件（默认在C:\Winnt\System32\drivers\etc目录下），将“127.0.0.1　localhost”一行下面的所有内容全部删除后存盘退出。

瑞星提示：目前该病毒已出现了多个变种，这也给手工查杀带来了难度。建议用户升级瑞星杀毒软件到最新版本以防范此病毒。

如遇病毒，请拨打反病毒急救电话：010-82678800或访问瑞星反病毒资讯网：http://www.rising.com.cn。



应对爱打小报告的Windows

■辽宁 金色铁锚

使用Windows操作系统的朋友经常会遇到这样的烦心事，系统动不动就弹出一个个错误报告，“XXXX处发生错误”并询问用户是不是发送（**如图1**）。面对一个个错误报告，

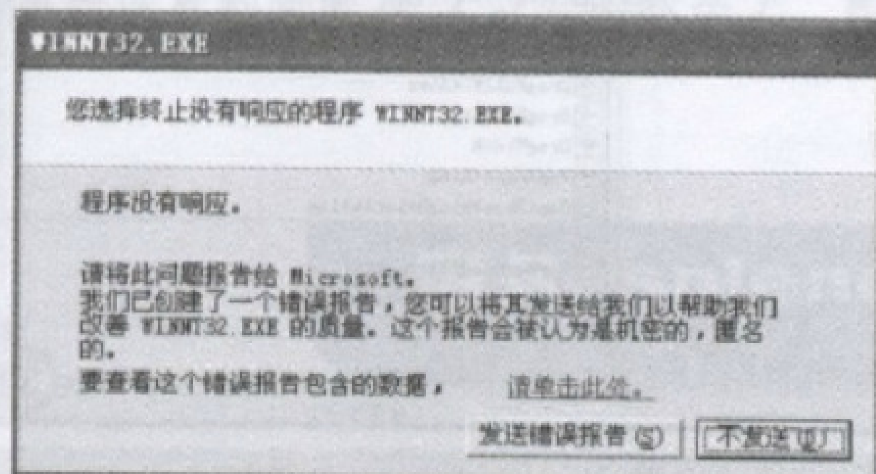


图1

很多电脑新手往往会茫然无措，是应该点“发送”还是点“不发送”？错误报告都在报告些啥，会不会泄露用户的私密信息？有没有办法关闭这些讨厌的错误报告？

一、追根溯源——什么是错误报告？

在Windows运行过程中，当发生系统错误或某个程序出现非法操作及其他错误时，系统会自动启动Windows的错误报告机制（Windows Error Reporting，简称WER）弹出错误提示框，询问用户是否发送错误报告到微软公司。如果用户同意发送，系统会将收集到的该错误信息发送到微软公司，供微软公司的技术人员分析研究该错误，以便提供错误解决的方法。

二、两难决择——错误报告，要不要发送？

面对错误提示框中的“发送”与“不发送”，许多用户陷入了两难的选择：选择“发送”吧，怕连个人的私密信息一并发送出去，给自己造成损失；选择“不发送”吧，明明错误报告的出发点是好的，要收集错误信息，以便找到解决错误的方法，怕“不发送”影响问题的解决。要解决“发送”与“不发送”的难题，我们首先应该弄清错误报告要报告些啥？

当点击“发送”按钮时，Windows错误报告程序，会收集整理当前操作系统、Windows组件的一些信息，以及与当前发生错误相关的一些信息，连同程序崩溃时用户正在处理的信息一同发送到微软公司，并对系统进行跟踪和处理。错误报告收集的信息包括错误的类型、描述、用户最近所做的操作、操作系统的一些信息、网络相关的信息、日志文件、配置文件，特别是还会将内存快照一并发放出去。稍有经验的用户都知道，如果我们当前正在处理机密信息，那么这些机密信息会全部包含在内存快照中。因此，尽管微软一再强调其只收集与错误报告相关的信息，不会泄露用户私密信息，但从发送事实来看，错误报告很有可能将用户的个人私密信息泄露出去。到这里许多人应该有答案了吧？

三、斩草除根——将错误报告清理出局

作为普通的电脑用户，我们并不是微软的免费测试员，况且有很多用户根本就没有连接互联网，也就谈不上发送。再加上错误报告有泄密的嫌疑，因此，许多用户对微软的“错误报告”不胜其烦，深恶痛绝，欲除之而后快，那么让我们动动手，将错误报告清理出局吧！

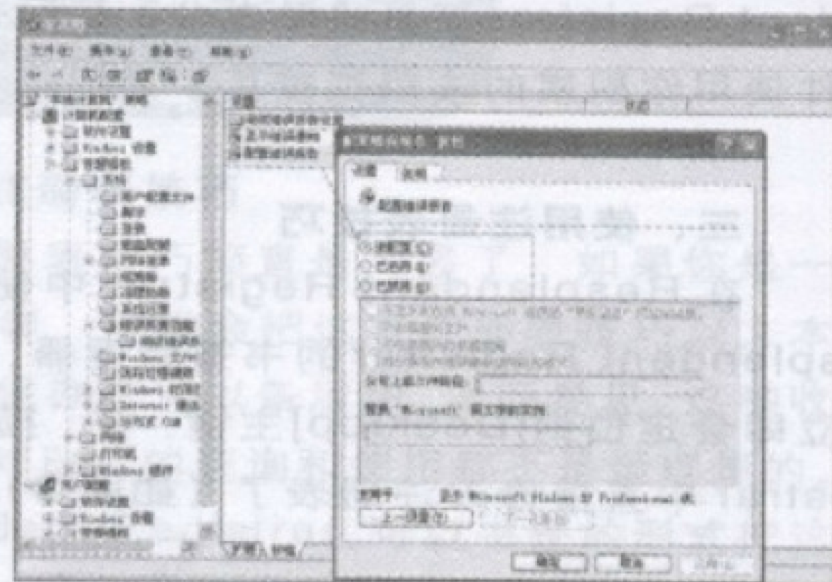


图2

方法一：组策略法

点击“开始”→“运行”，在“运行”对话框中键入“GPEDIT.MSC”，回车后打开“组策略编辑器”窗口，依次展开“本地计算机策略”→“计算机配置”→“管理模版”→“系统”→“错误报告功能”（通过点击选项前的“+”号即可展开各选项）。选中“错误报告功能”，分别双击右侧窗口中的“显示错误报告”“报告错误”选项，弹出“属性”窗口，在属性窗口中，将报告错误功能由“未配置”改为“已禁用”（**如图2**）。

方法二：系统实用配置程序法

点击“开始”→“运行”，在“运行”对话框中键入“MSCONFIG”，回车后打开系统配置实用程序。在系统实用配置程序窗口中点选“服务”选项卡，将“服务”列表框中的“Error Reporting Service”选项前复选框中的√去掉（**如图3**），点“确定”按钮，然后按提示重新启动计算机。

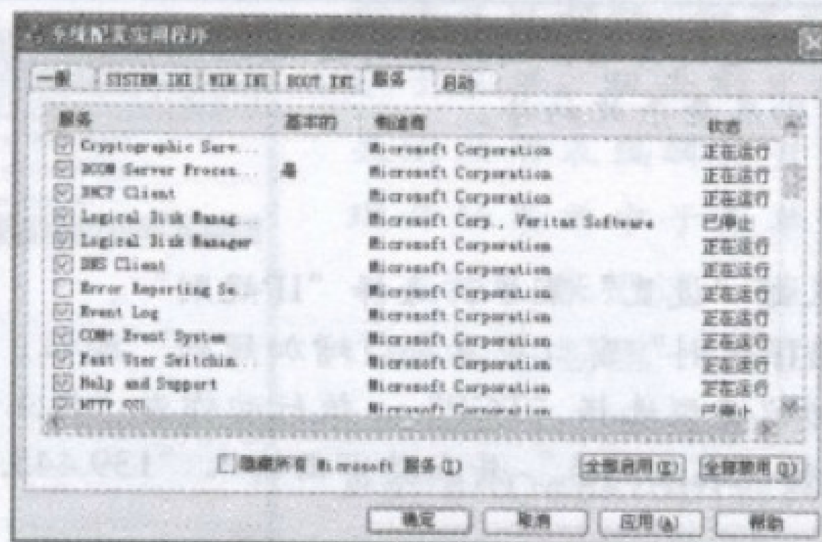


图3

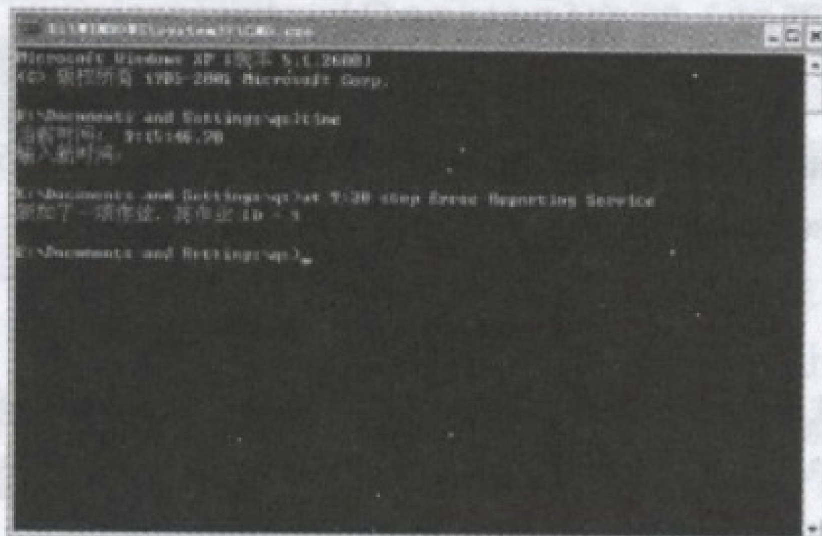


图4

方法三：DOS命令法

点击“开始”→“运行”，在“运行”对话框中键入“CMD”，回车后打开命令提示符窗口。在命令提示符后键入如下命令（**如图4**）：

time（回车）

at 9:30 stop Error Reporting Service（回车）

回车后，自动执行该命令。解释一下上面的命令：time命令是得到系统当前的时间，当然你也可从系统托盘区直接得到，这里只是提醒读者一下，下面要用到。at 9:30 stop Error Reporting Service命令的作用是在9:30停止“Error Reporting Service”，即错误报告服务。at命令的具体用法，用户可在命令提示符后输入at /?来得到，这里不再罗嗦。需要注意的是，时间必须要在刚才用time命令得到的时间之后，这样才能确保停止错误报告服务成功。

方法四：禁用服务法

点击“开始”→“运行”，在“运行”对话框中键入“services.

msc"，回车后打开"服务"窗口。在此窗口右侧的服务选项列表框中找到"Error Reporting Service"（**如图5**）。双击此选项，在弹出的属性窗口中，找到"启动类型"下拉式列表框，将启动类型由"自动"改为"已禁用"，点"确定"按钮即可。

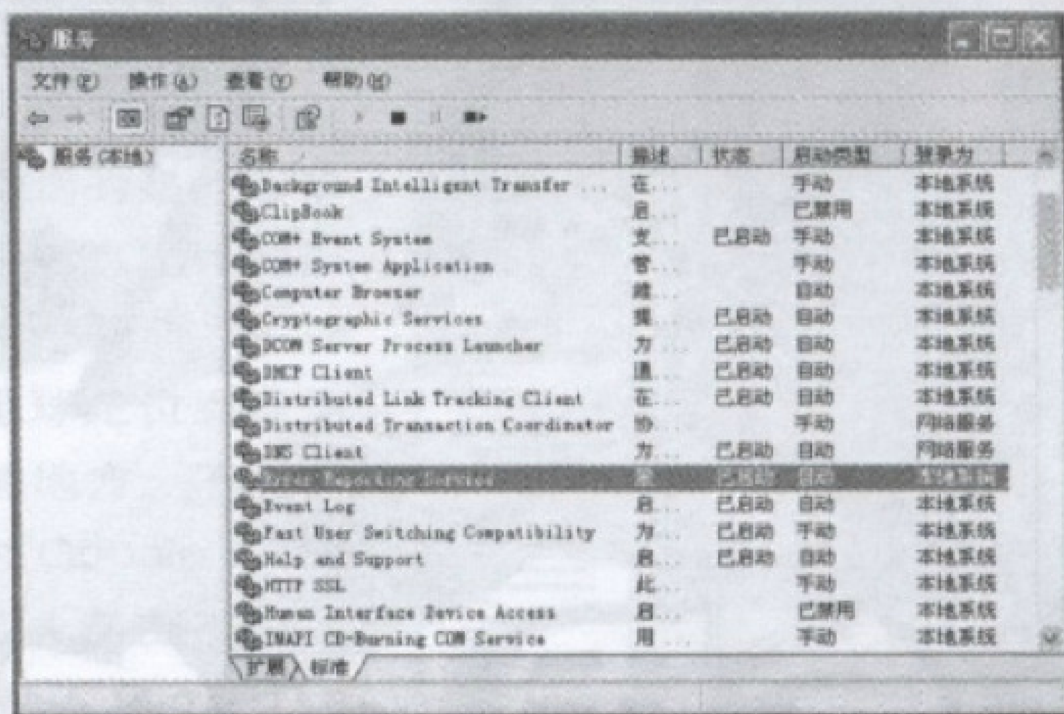


图5

四、鱼与熊掌——莫将错误报告一棍子打死

对于普通的电脑用户，我们建议大家将错误报告彻底禁用。但对于一些电脑高手，特别是软件开发者、系统评论员，那么这种一棍子打死的做法无疑是不适用的。对于这些电脑高手来说，在确保不泄露私密信息的前提下，有选择性地发送错误报告可能更适合他们。

选择1：让系统只在发生严重错误时发送错误报告

在桌面上右键单击"我的电脑"，选择右键菜单中的"属性"，打开"系统属性"窗口。点击此窗口中的"高级"选项卡，再点击右下角的"错误报告"按钮，弹出一个"错误汇报"对话框，将"禁用错误汇报"单选按钮选中，同时勾选其下的"但在发生严重错误时通知我"复选框（**如图6**）。这样，当系统发生一些微不足道的小错误时就不再弹出错误报告了，只有在发生严重危及系统安全的严重错误时才弹出错误报告。

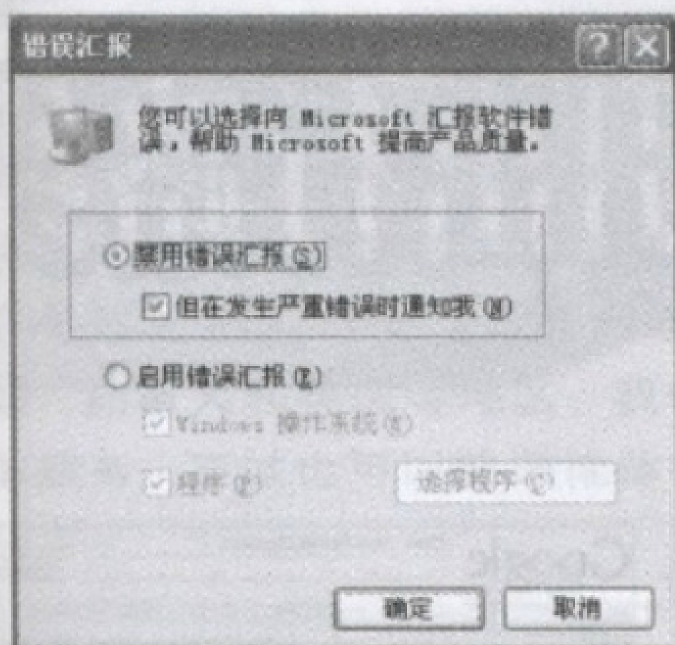


图6

选择2：让系统只发送特定程序的错误报告

我们在日常工作中，往往是用Office处理一些机密信息，以及电子邮件中可能涉及我们的私密信息，而其它程序中一般不会涉及个人私密信息。因此，在发送错误报告时，可直接将这些程序排除在外，只发送那些系统级的错。这样既发送了重要的错误报告，又最大限度地保护了隐私，做到鱼与熊掌兼得。

按照选择1所示方法，打开"错误报告"对话框，点选"启用错误汇报"单选按钮，勾选"Windows操作系统"和"程序"复选框，点击"选择程序"按钮。在接下来弹出的"选择程序"对话框中点选"所有在列表中的程序"复选框，点击"不为这些程序报告错误"列表框下面的"添加"按钮（**如图7**），然后在弹出的添加对话框中通过"浏览"按钮将Office和邮件客户端程序等一些易泄密的程序添加进来，最后点击"确定"按钮即可。

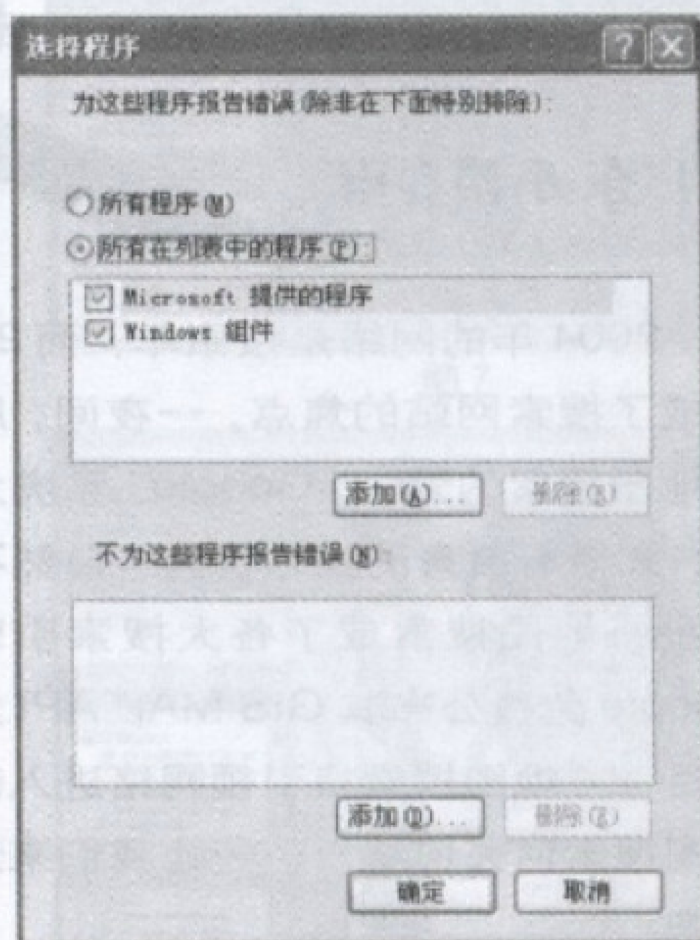


图7

选择3：庖丁解牛，详细定制错误报告

如果你想更详细地定制错误报告，可在组策略编辑器中来完成。依次展开"本地计算机策略"→"计算机配置"→"管理模版"→"系统"→"错误报告功能"。首先双击"配置错误报告"，在属性窗口中设置为"已启用"，然后根据自己的要求进行详细配置（**如图8**）。接着，点击左侧窗格中的"高级错误报告"，其下有"默认应用程序报告设置""始终为其报告错误的应用程序列表""从不为其报告错误的应用程序列表""报告操作系统错误""报告未计划的关机事件"等5个选项（**如图9**），可一一展开后进行更为详细的设定。

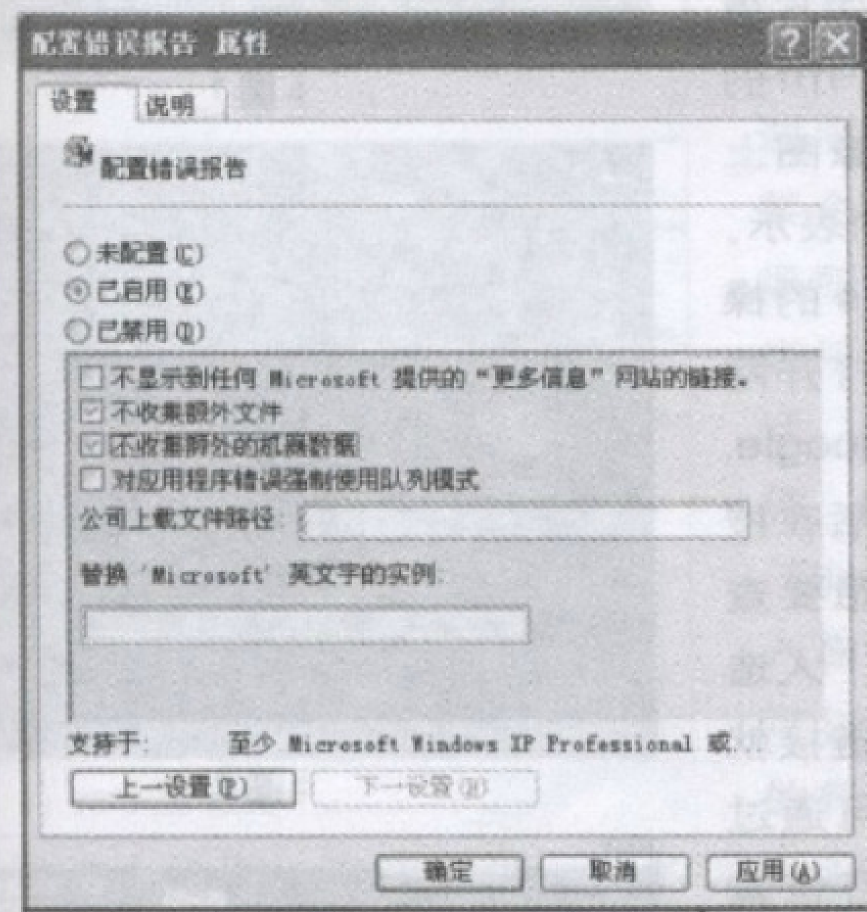


图8

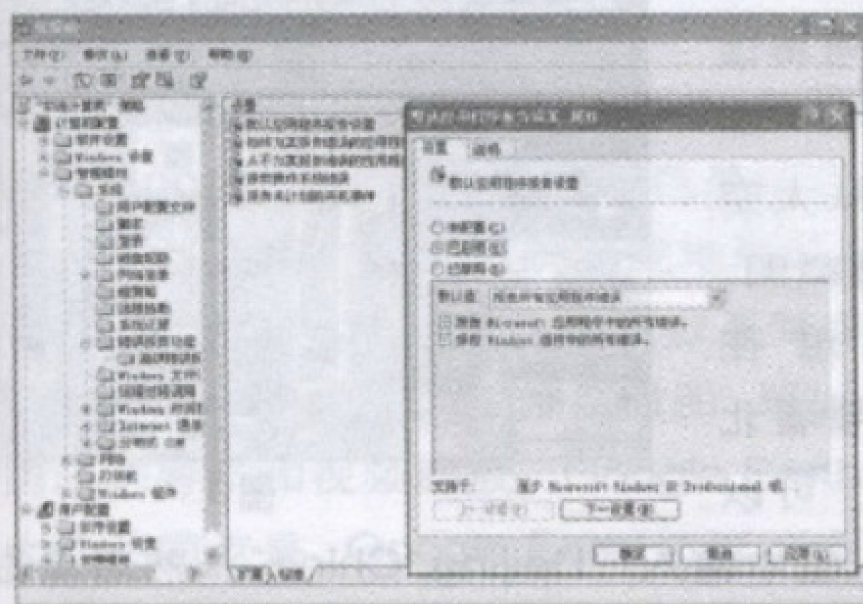


图9

有了上面这4招，对付爱打小报告的Windows没有问题了吧？还不快试试……

一句话技巧

Windows Media Player 10功能强大，但是却不能播放RM和RMVB文件，不信你点击"文件"→"打开"，在文件类型中绝对找不到RM和RMVB文件。但事实上，绝大多数人可能会发现自己电脑上的Windows Media Player能播放RM和RMVB文件，只要在"文件类型"中选"所有文件（*.*）"就可以了，因为他们的电脑上装了RealOne解码器，RealOne解码器for Windows Media Player可很容易在网上下载到。

北京 鱼二

黄金周·行遍天下——网络地图指引出行路线

■广东 小楼春雨

2004年的网络是搜索年，而2005年的网络，电子地图成了搜索网站的焦点。一夜间，所有的搜索网站都披上了地图搜索的外衣。Google、雅虎之类的各大专业搜索引擎，凭借着自身的技术优势，自然不肯在GIS地图搜索上让步，地图搜索成了各大搜索引擎竞争的又一个热点。Google免费公布其GIS MAP API之举，更是让网络为之注目——地图搜索将引领网络进入新的时代吗？各家网络地图搜索何去何从？……让我们来近距离接触网络地图搜索吧！

GIS全称"地理信息系统"(GIS，Geographic Information System)，是一种基于计算机的工具，对在地球上存在的东西和发生的事件进行成图和分析的技术。

最初，有人称GIS为"电子地图"，这种形象化的叫法虽说不上精确和全面，却可以侧面帮助人们了解GIS的价值。GIS技术包括的内容很广，按现在的发展方向分类，大致有数据标准化（interoperable GIS）、数据多维化（3D&4D GIS）、系统集成化（componentGIS）、系统智能化（CybeGIS）、平台网络化（WebGIs）和应用社会化（数字地球）等。其中的WebGIS是将飞速发展的Internet/Intranet作为GIS新的系统平台，利用Internet技术在Web上发布空间数据，供用户浏览和使用。

一、备受争议的Google电子地图

自从Google推出电子地图搜索服务以来就一直备受争议，反对者有，赞成者更多。Google的电子地图之所以引起如此大的争议，是源于Google电子地图的无所不能。然而对于许多地图爱好者来说，Google地图的真实再现，使得地理研究变成了一项极富乐趣的事情。孰是孰非，暂且不谈，如此多的争论就足以引起我们对Google地图搜索的兴趣了，下面先让我们来体验一下Google地图卫星定位的感觉吧！

Google Maps是免费的网络地图搜索服务，该服务提供的图片是完全高清晰的卫星影像图，行业人士叫做"卫片"。据悉Google Maps提供的卫星影像图分辨率达到了1米，也就是说照片覆盖内面积为1m × 1m的物体，在卫星影像图上会有一个数字点的表示。

Google Maps的操作很简单，首先打开网页"http://maps.google.com/"（图1），然后在搜索空白栏里输入想要查看的地址，并点击"人造卫星"（Satellite）链接就可查看该地区，可通过移动指针拉近所寻位置或浏览邻近的地域，再按"+"号或"-"号将该处地点放大或缩小，即可清楚看见卫星从太空拍到的街道楼房鸟瞰图。



图1

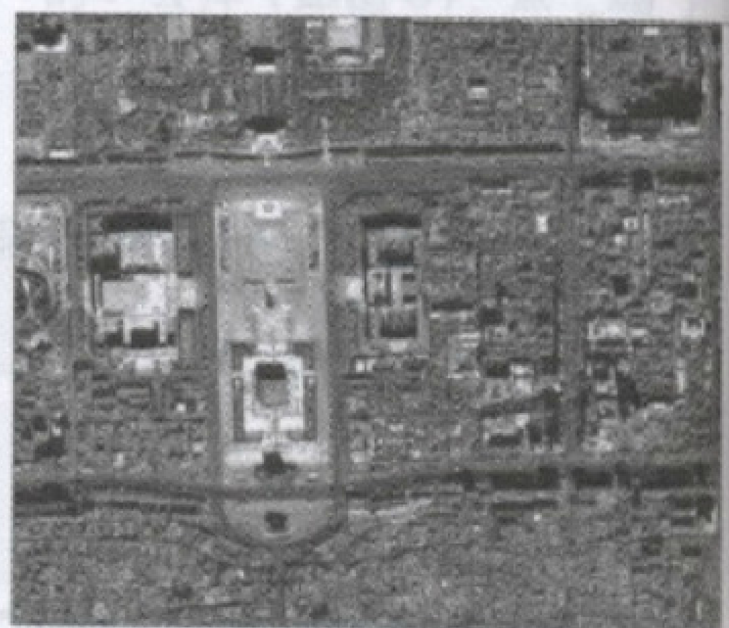

图2



图3

例如我们想在Google Maps上看看北京的天安门广场，可以在中间的搜索输入框中输入"Beijing, China"，然后点击"Search"按钮，再点击地图显示区域中的"Satellite"按

钮，即可查看到北京的鸟瞰图（图2）。看到地图中间那个四方框了吗？不用我说什么了吧，直接拖动地图左上侧的滑块就可以放大图片了（图3）。如果想要看到更详细的信息，还可以继续放大。

> 据了解，Google的卫星地图功能是利用从钥匙孔公司(Keyhole Corp.)买来的数字化卫星空照照片，让使用者可以免费搜索目标地点的空照图。钥匙孔公司于2001年成立，可提供地区详细卫星空照图，其客户包括政府机构。钥匙孔公司针对泄密质疑的解释是，他们为Google提供的卫星照片都是6至12个月前的，而且卫星照片的细化程度不足以看到一辆车牌号或行人的具体动作。

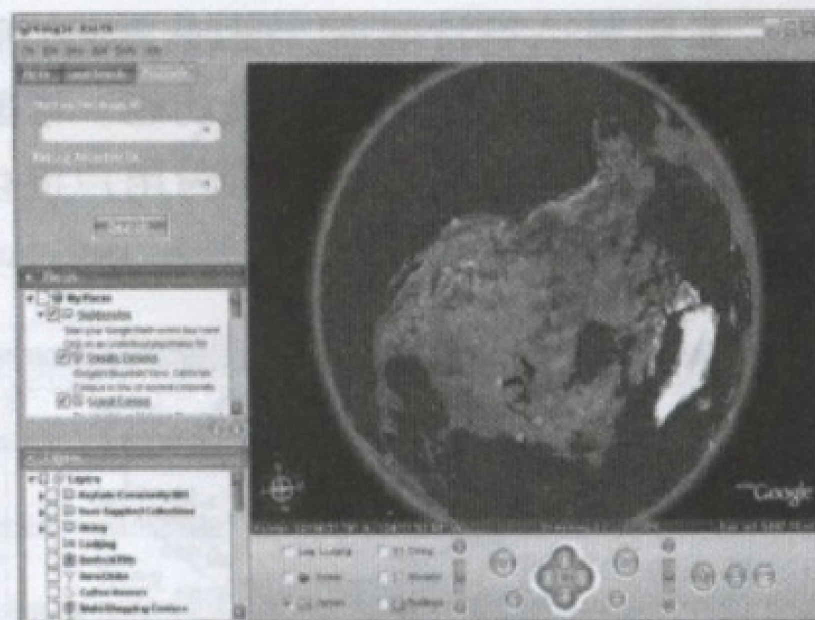
Google Maps的信息已经非常全面了，全球各大城市的卫星图片都收集在其中。Google Maps的功能也不仅仅是查看卫星图片这么简单，利用它还可以收集到各种各样有用的信息。这些信息查询功能主要集中在美国、加拿大和英国等地区，我们可没有办法享受到这样的服务，不过也可以略微地体验一下。在Google Maps的搜索空白栏里输入“Kungfu, Los Angles, USA”（功夫，洛杉矶，美国），点击按钮“Map”，地图上就会出现美国洛杉矶所有教授“中国功夫”的场所（图4）。看来中国功夫在洛杉矶还是很受欢迎呢！点击地图中的某个标记，可以看到该场所的相关信息，包括场所名字、联系人及电话、相关网站等。点击信息提示中的“Direction”按钮，输入自己所在的位置，还可以查询到达该地点的行车路线。同样地可以放大地图，查看到每一处的详细地理位置，还可以点击地图中的“Satellite”按钮，查看到该场所的卫星图片（图5）。

图4

图5

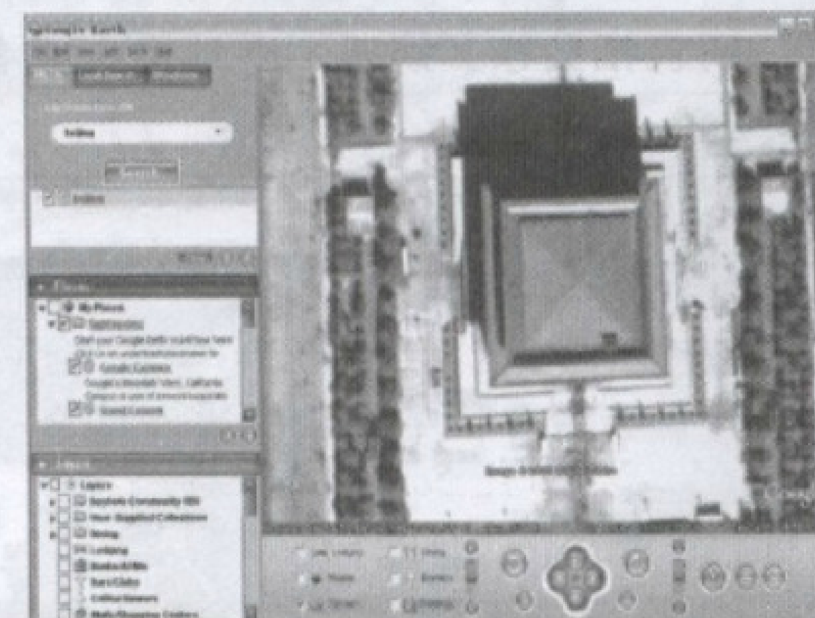
继Google Maps后，Google又推出最新的地图搜索服务Google Earth。其最大特色是结合本地搜索和卫星图片，可以让用户看到建筑物或地形的三维图像。Google Earth整合Google的本地搜索以及驾车指南两项服务。你可以得到一个地区的三维鸟瞰图，可以为你提供驾驶路线的动态导航和视频回放。Google Earth与Google Map最大的不同点是，Google Earth还可以让用户旋转角度来观看地形和建筑物，为地图增添注释。

下载安装Google Earth（下载地址：http://down1.tech.sina.com.cn/download/download/14321.shtml），打开Google Earth软件后，首先看到的是太空中的地球全图（图6）。用鼠标点击拖动，可以转动地球定位到我们要找的地方。下面我们通过Google Earth来查找北京故宫为例，体验一下Google Earth的魅力。


图6

首先在搜索框中输入“Beijing”，点击“Search”按钮后地球仪开始自动转动，并逐渐放大，最终定位到北京上空，地图中Beijing的红色字样清晰可见（图7）。双击红色字样或者直接滚动鼠标滚轮，让地图变大，很快就可以定位到我们要找的地方了，并且可以在地图显示区域中查看到经纬度等信息（图8）。


图7


图8

Google Earth中的“Directions”，可以用来显示两个地点之间的行车路线，遗憾的是该功能只在欧美地区有效。以Google公司到Yahoo公司的路线为例，在地图中单击Google地标，选取“From here”，再单击Yahoo地标，选取“To here”（图9），在“Directions”（驾车指南服务）里可看到，路线的起终坐标已自动填入，紫色细线就是驾车路线了（图10）。


图9


图10

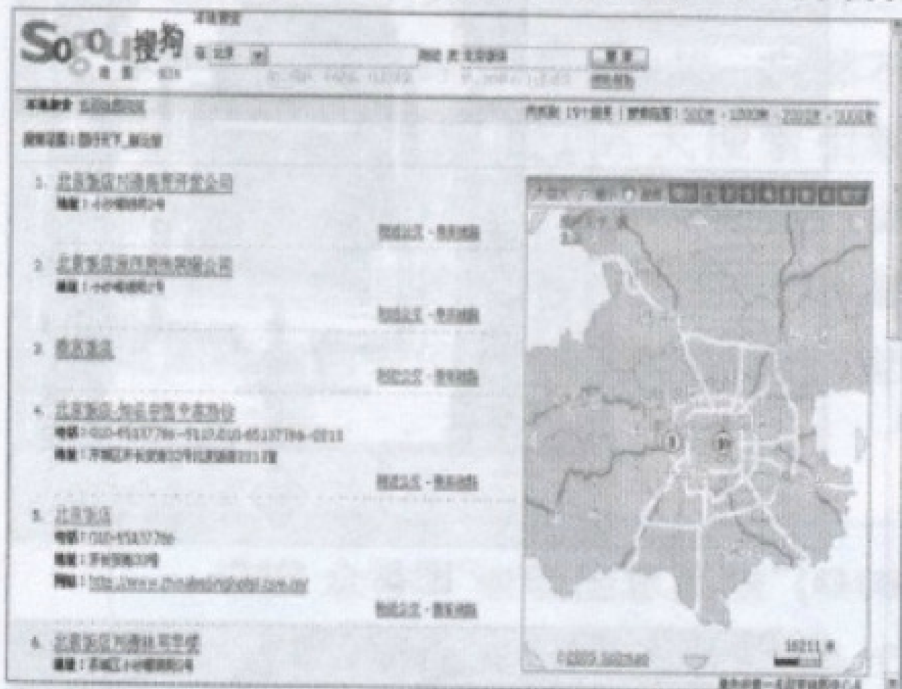
另外，在Google Earth中还可以观看一些特别建筑物的3D图形，实现各种信息的物理查询服务，但是大部份的服务都只局限于欧美地区，在这里就不过多详述了。

二、灵敏的鼻子——"搜狗"地图

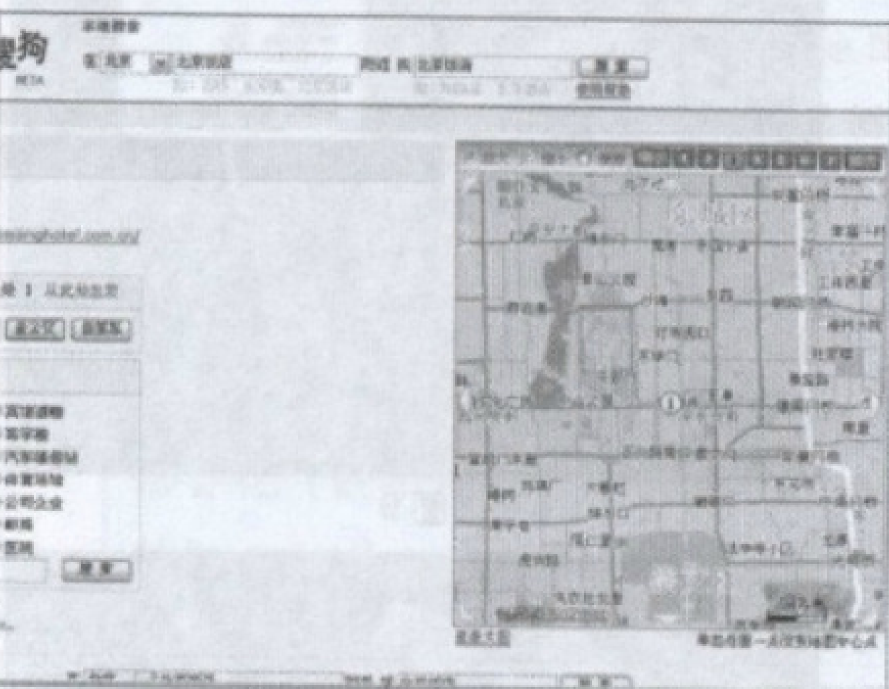
国外的搜索引擎在地图搜索激烈竞争之时，国内的搜索引擎也不甘落后，搜狐、新浪等网站的搜索引擎也纷纷推出了自己的地图搜索功能。与国外搜索引擎相比，国内的地图搜索服务针对国内用户提供的功能更加实用。


图11

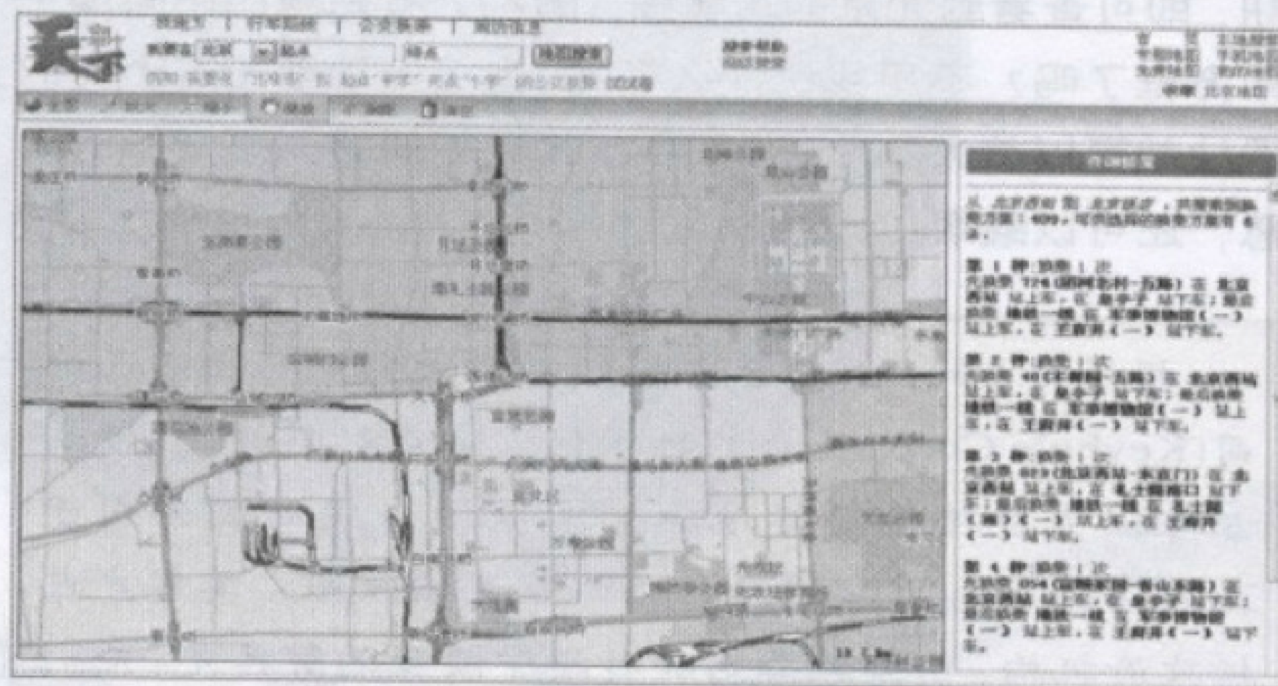
搜狗出现时曾被誉于第三代搜索引擎，在地图搜索服务上也做得较为出色。登录"http://maps.sogou.com/"，打开搜狗地图搜索页面，显示了全国各大城市的地标（图11）。点击某个城市地标或在搜索框下拉列表中选择某个城市后，显示该城市的电子地图，打开本地搜索页面。所谓的本地搜索，可以用来帮我们找到一个城市某个位置附近的设施和场所。大到一座大厦、一条街道、一个地名，小到一个公交车站、ATM机、加油站等，都包含在搜索位置中，可搜索的设施和场所包括餐饮、娱乐、房地产，或者是银行、医院、机关、宾馆、各种商业网点等等。


图12

假设我们要搜索北京饭店，选择北京的地图后，直接在页面中输入"北京饭店"，然后点击搜索按钮，很快就可以看到搜索结果了。可以看到北京饭店的电话、地址和网站等（图12）。


图13

点击链接，在页面中可以查找北京饭店附近的公交车和行车路线，例如要从北京西站驾车到北京饭店，可以在页面中的"乘车路线和距离："点击"到此处"；在"出发地"中输入"北京西站"，点击"坐公交"或"自驾车"按钮（图13）。新打开一个页面，很快就会显示搜索结果，提供了多种路线方案选择。在结果列表中选择某条路线后，在地图上将显示详细的路线信息（图14）。另外，在地图上边栏处，还提供了一个"测距"功能按钮，可以测出两个地点之间的实际距离，让用户在自驾车或打车时心中更有数。

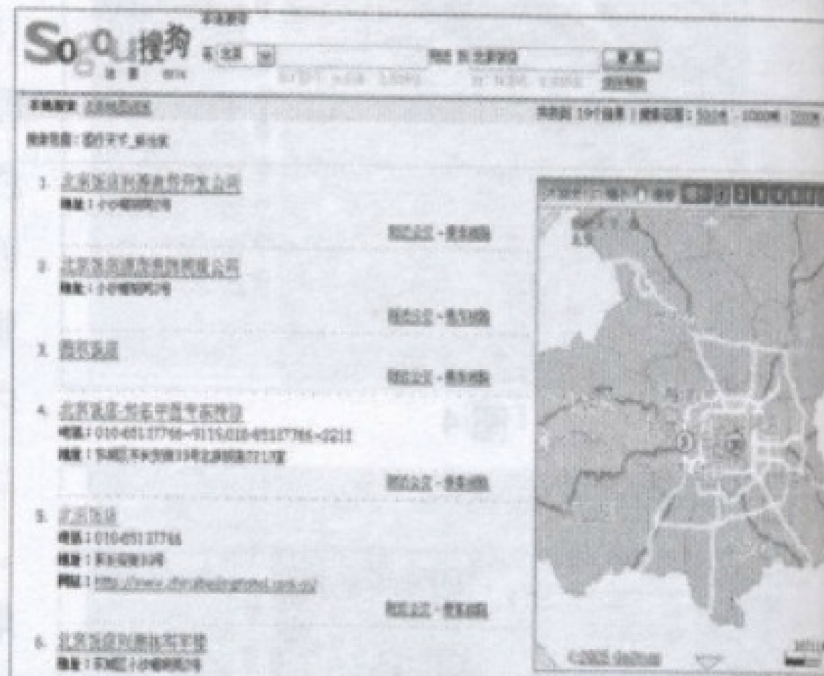

图14

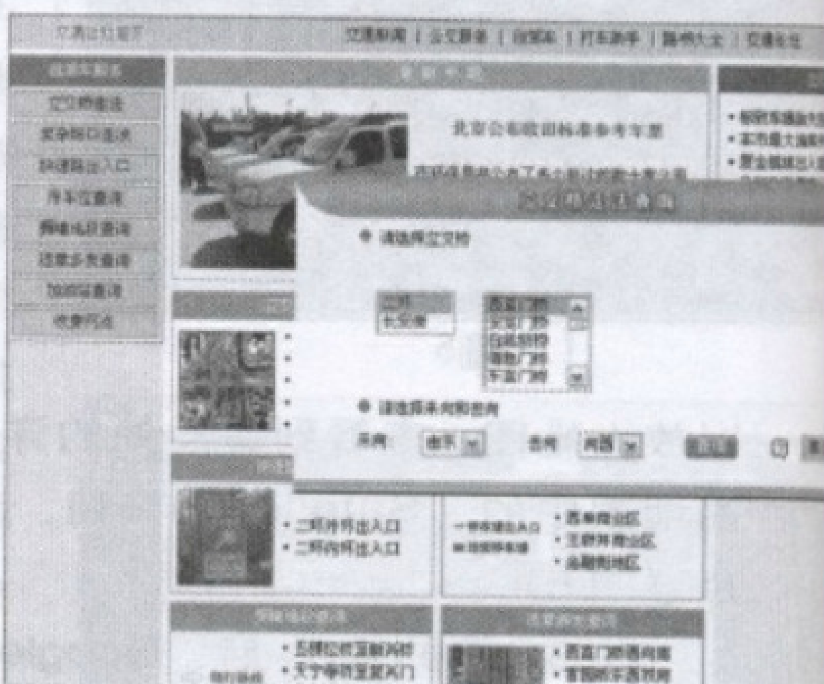
用户还可以通过具备WAP功能的手机等设备使用搜狗的本地搜索，访问的页面为"http://wap.go2map.com"。

三、图行天下go2map

"图行天下"go2map（www.go2map.com）应该是国内最早的一个专业提供地图搜索的网站了，搜狗就是搜狐网站于2005年4月份收购go2map后在其基础上推出的。与搜狗相比，go2map除了拥有地图服务、本地搜索等功能外，还有更为详细的专题地图搜索、手机地图、交通出行等服务，显得颇为生活化和实用化。

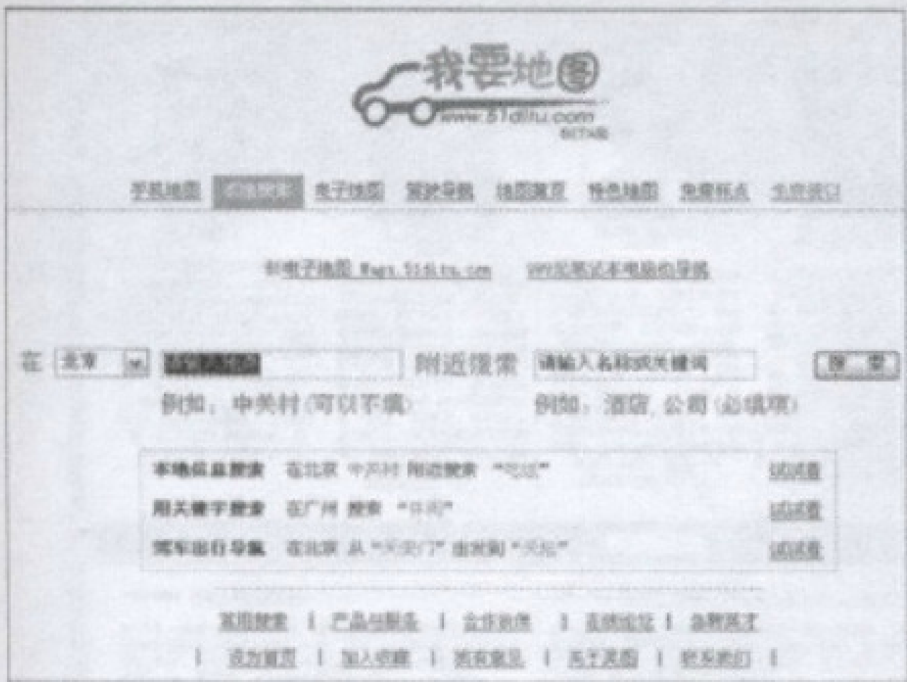
在"专题地图"（http://www.go2map.com/special/）网页中，提供了"行业地图""生活地图"和"企业地图"等几类。例如我们要查找北京市的宾馆入住信息，可以在"行业地图"中找到"房产"项，其中的"宾馆饭店"中有"普通宾馆"分类（图15）。点击该分类，即可快速查找到北京市的宾馆信息。


图15


图16

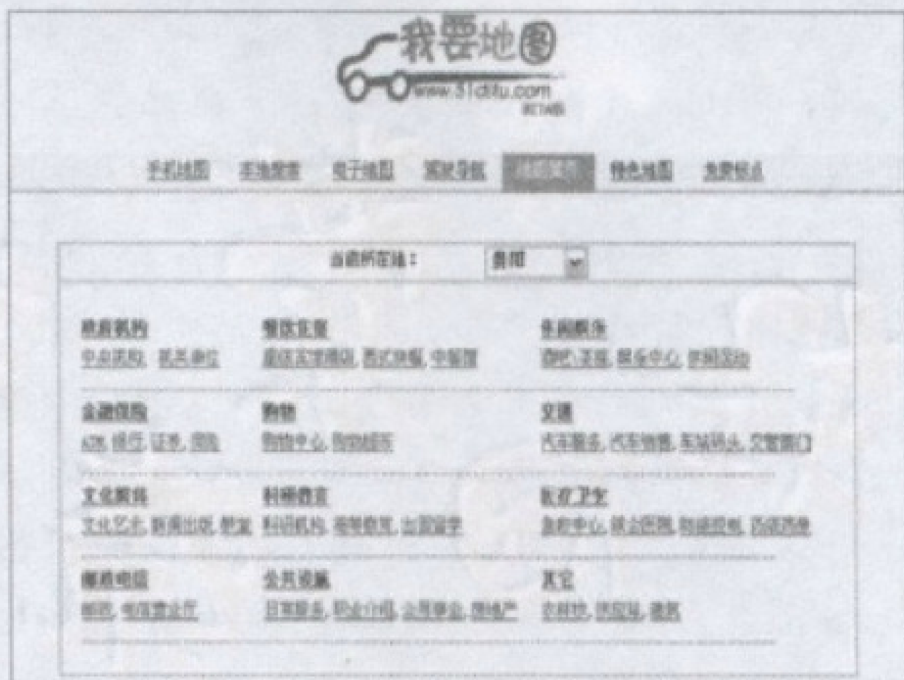
在"交通出行"服务中，各种地图信息分类更为细致，提供了"公交服务""自驾车""打车助手"及"路书大全"等几项功能。例如许多朋友喜欢自驾车外出旅游，在"自驾车"服务中提供了各种立交桥走法、复杂路口走法、快速路出入口、停车位查询、拥堵地段查询、违章多发查询、加油站查询及收费网点查询等多项查询服务（图16）。只需点击相关的查询项目，输入查询内容后，就可以检索到详尽的信息。

go2map也提供了WAP手机地图功能，可以找到全国24座城市的地理位置信息和相关乘车方案。


图17

四、我要地图

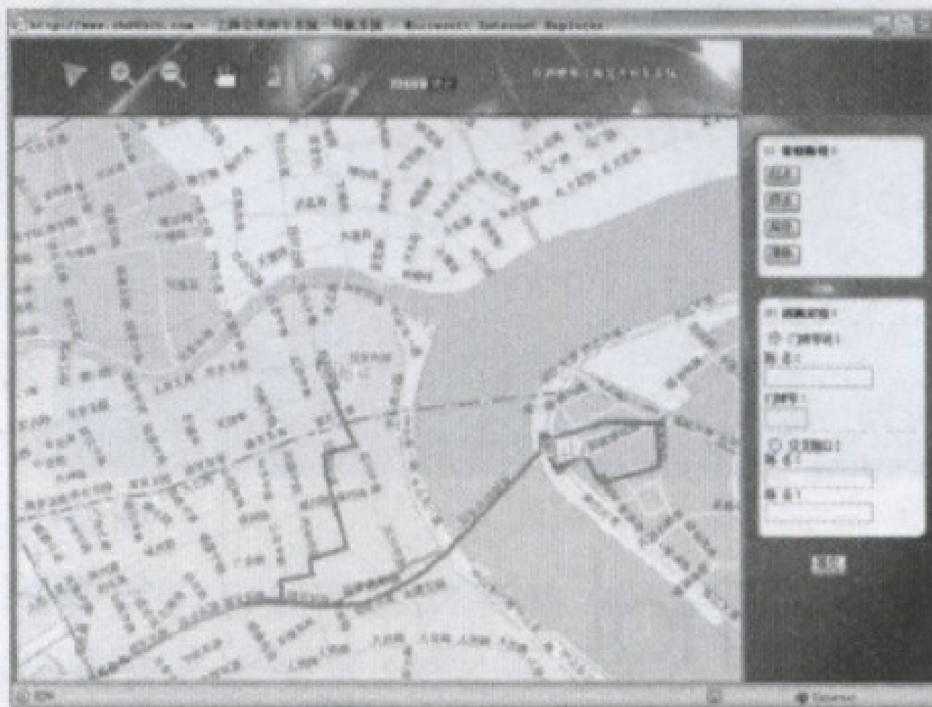
“我要地图”网（http://www.51ditu.com/）是由北京灵图软件技术有限公司推出的。灵图是国内一家比较著名的位置信息运营服务公司，“我要地图”网提供的电子地图也是极为详细的。该网站提供了本地搜索、电子地图、驾驶导航、地图黄页、特色地图及免费标点等几项功能（图17），其中的地图黄页功能对常见各类地理位置进行了非常细致的分类，方便用户查找某个地区的宾馆、企业、商店、交通及医疗等地址（图18）。


图18

手机用户也可以访问“我要地图”，PDA手机用户登录网址为：“pda.51ditu.com”，WAP手机用户登录网址为：“wap.51ditu.com”。

五、GPS+GIS应用，外出停车不再愁

GIS的应用极其广泛，在国内已经有了GIS与GPS联合应用的案例。2005年8月3日，上海公共停车信息系统开始试运行，该套系统覆盖上海53家公共停车场（库）共3242个车位。司机只要拨通96520（谐音“求路我来领”）或登录www.sh96520.com网站，就能获得停车目的地周围的停车场地信息，并可任意选择。


图19

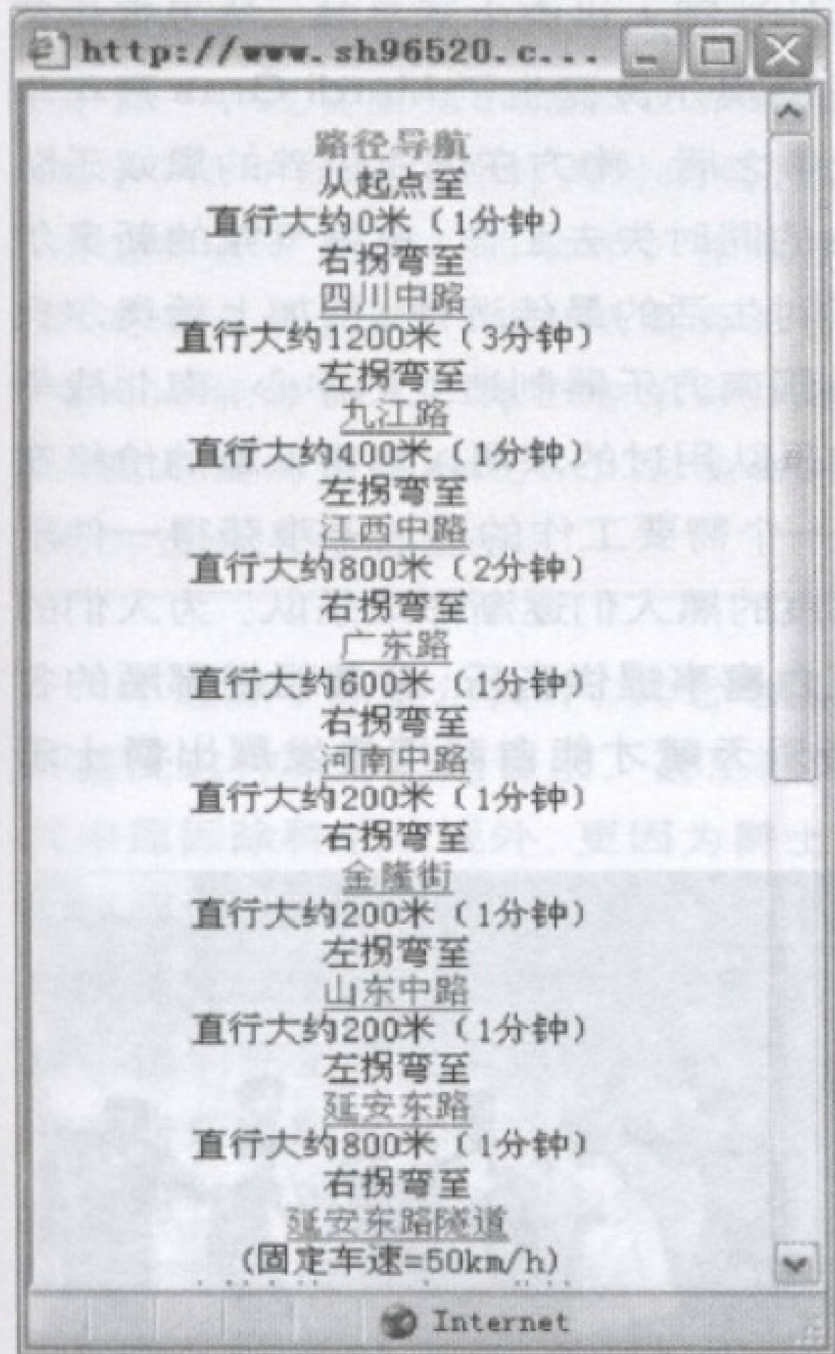


图20

登录“www.sh96520.com”网站后，点击页面中的“路径导航”按钮，即可打开停车查询系统（图19）。点击右侧边栏中的“起点”和“终点”按钮，在地图中点击鼠标左键选择相应的地点，然后点击“路径”按钮，在地图中显示红色的行车路线，在新弹出的窗口中可看到详细的行程列表（图20）。

六、全球首个大规模三维仿真网络城市——杭州E都市

除了在Google Maps上采用了三维卫星照片外，其它的地图搜索大多采用的是平面的电子地图。“杭州E都市”作为全球首个三维仿真的网络城市，在电子地图搜索中独树一帜。网络仿真城市可以用方向键控制，进行快速城市漫游，被誉为Web 2.0时代的技术之一。

杭州E都市（www.edushi.com）推供了三维地图查看及“E都市搜索”“房产搜索”等相关地图搜索服务（图21）。在地图搜索框处填写要查找的信息，或者直接点击地区即可很快地定位到三维地图中相关地点。


图21

结语：开放API的魔力——GIS远景展望

“标准就是生产力”，很多网站从设计之初就自觉地遵循各种工业化标准，而且也纷纷开放了自己的应用程序接口（API），便于各种网站之间交换数据和通信。在Web 2.0应用大潮中，开放API已经成为不可忽视的趋势。自从Google免费公开自己的Map API，雅虎也免费提供了Yahoo! MAPS API，而go2map也推出了自己的站长合作计划，提供免费的“Freemap”。灵图公司(www.51ditu.com)也继Google、Yahoo开放地图API接口之后，成为国内首家免费开放自己的地图API接口GIS公司。

GIS网络地图功能的广泛应用，标志着网络浏览走进了一个全新的Web 2.0时代，而网络技术日新月异的飞速发展更是大大加速了GIS普及应用的进程，人类实现建立“数字化地球”的梦想在不远的将来就快实现！

轻烟萦绕美国梦

——网络爵士乐资源介绍

■广东 小楼春雨

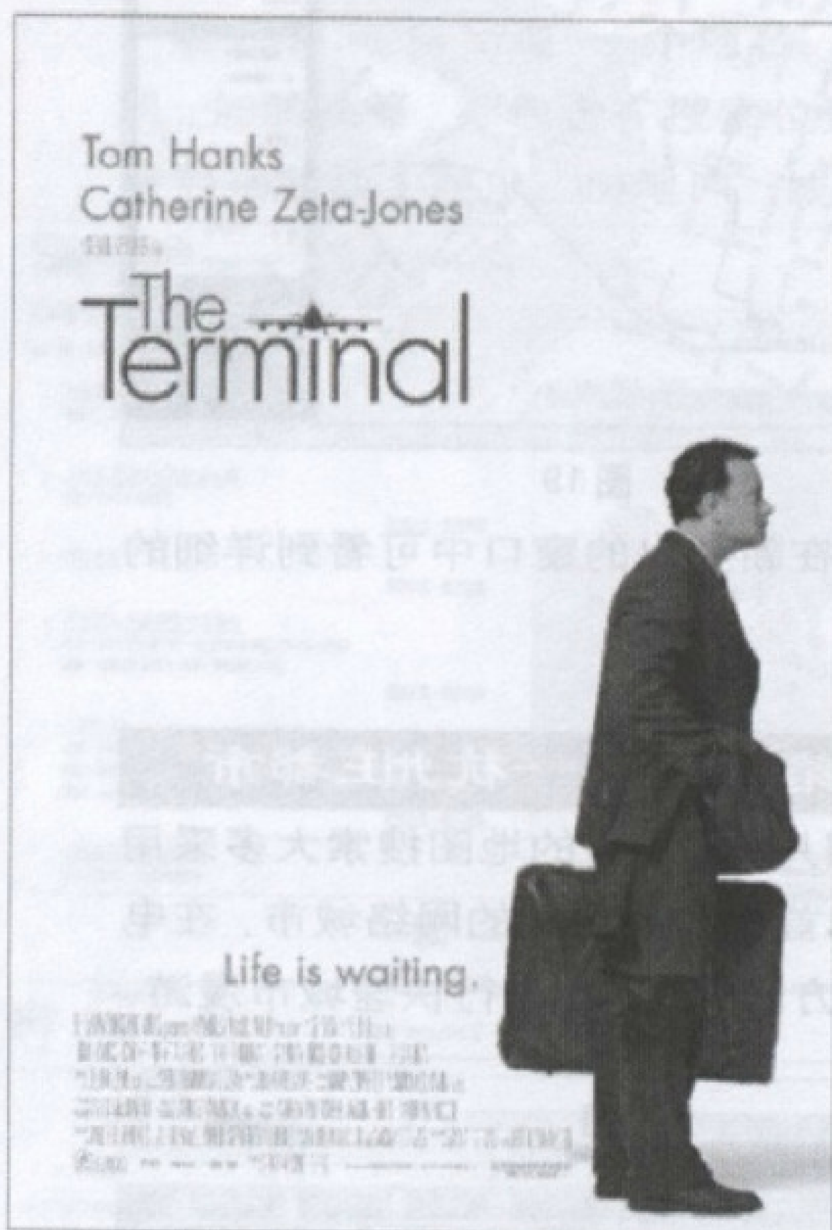


图1

通常《幸福终点站》被看作一部充满好莱坞式温情的轻喜剧（图1），褒者多赞汤姆·汉克斯炉火纯青的演技，贬者大陈俗套连连的荒谬，很少有人意识到这其实是一部典型的美国梦电影（http://ent.tom.com/1002/1318/2004616-84061.html）。爵士乐是美国文化最典型代表之一，诞生于19世纪末的美国黑奴阶层，被称作爵士乐仅仅因为"Jazz"这个词的中文音译。另一个称呼是"Jass"，但美国人自己也不能说清楚究竟这个名词从何而来。也许它来自法文里的"Jaser"（七嘴八舌）这个词，有案可考的这个词最早却被用来形容舞蹈。但不管怎么样，这个词本身绝不高贵，正如摇滚乐的英文"Rock and Roll"在黑人俚语里指男女之间最原始的那种动作，同样的"Jazz"在美国低俗的俚语中也不雅观，然而这正是爵士乐的诞生背景。

并不是说爵士乐就是纯粹的黑人音乐，美国黑奴常会接触到主人的音乐，因此吸收了英国的古老歌谣曲、来自法国的舞曲、爱尔兰的节奏等等元素，最终在黑人根源的非洲音乐之上，构成了包容世界各地音乐风格、美国移民生活的全新音乐形式。在这个孕育过程中，美国的新奥尔良成为爵士乐的发源地和首都。让人不免费解的是，为何这种黑人音乐竟然出现在种族歧视严重的南方，而不是相对宽容的北方。很重要的一个原因，是美国独立战争期间，美法之间的联盟胜利，使得新奥尔良成为法国移民占据的城市。法国人对于种族区分淡漠，又浪漫多情，也因此新奥尔良诞生了不少黑白混血儿。此外法国人讲究生活品味，热爱音乐艺术，也因此新奥尔良诞生了Mardi Gras嘉年华会。南北战争之后，南方庄园主供养的黑奴乐队在获得自由的同时失去工作，良好气氛的新奥尔良成为他们讨生活的最佳选择。再加上新奥尔良本来就是美国南方乐器制造业的中心，南北战争结束后军中乐队用过的乐器以非常低廉的价格在那里拍卖，一个需要工作的黑人不难获得一件乐器。新奥尔良的黑人们逐渐形成乐队，为人们的丧葬婚礼红白喜事提供音乐，背着粗俗鄙陋的名声，依靠音乐天赋才能自我摸索发展出爵士乐（图2）。



图2

爵士音乐彩虹藏身于中国爵士乐的中心城市上海（图3），是逆潮流挑战流行的综合型爵士乐网站，是一个完全奉献给爵士乐全封闭的社区型音乐行会（http://www.commus.com）。社区型特色网站多出于游戏主题的网站，如天幻网，以音乐为主题的网站则很少出现这种形式，因此爵士音乐彩虹的音乐资源并不像普通网站那样用FTP下载，或者是P2P方式共享，而是采用虚拟货币购买的方式。由



图3

于资源存放采用分布式服务器架构，在条件允许的情况下可以在世界各地添加服务器达到资源共享的目的。这种资源下载方式的唯一要求就是网友参与到社区当中，这对真正热爱爵士音乐的人来说并不困难，反而有一种家的现实代入感。事实上虚拟代入现实，现实代入虚拟正是爵士音乐彩虹最大的特色，网站在各地牵头举办爵士乐迷的聚会活动，参与现实生活中各种爵士音乐节会，从而形成了一个现实生活和虚拟世界都独立的文化圈子，你可以把它看作是封闭的，因为它只对热爱爵士音乐的人们敞开，你也可以把它看作是完全开放的，因为热爱爵士音乐的人们随时都能够加入。爵士音乐彩虹的社区内容无疑是国内最棒的之一，它能把网络的爵士乐真正带入你的生活。

爵士天空网的中文正式称呼其实是"爵士当铺"(http://www.jazzsky.com/)，它甚至被人们称作"可以用眼睛看的爵士乐"(图4)。网站由深圳工作的女孩Cherry于2001年独立创办，直到今天仍然是个独立性的非商业音乐网站，不接受任何广告赞助。运作这样一个非商业性的爵士乐网站意味着大量的精力和财力的投入，这不由让人感慨商业社会人性热爱中那份不移的真诚。由于站长Cherry定期前往香港的唱片店购碟，所以"爵士当铺"和很多十天半月难得更新的爵士乐网站不同，"爵士当铺"网站主页的内容常有更新，而首页试听的乐曲更是每日一换，无论什么时候去都会看到、听到新内容。网站设置了"爵士起源"等十数个栏目，涉及到爵士乐的历史、流派、音乐家、作品、在线收听、乐友交流等方方面面的内容，其中聆听和阅读两个板块非常棒，在线聆听爵士乐名曲并在线阅读爵士乐历史，感觉精致非凡。更为珍贵的资料是网站收集的ECM唱片全碟录，这是国内最全面的ECM公司出品唱片的目录和介绍。"爵士当铺"最为著名的还是附带的交流论坛，例如论坛坛主"RIFF"是知名的资深乐评人，《爱乐》杂志的长期撰稿人；版主"初哥甲"在英国工作，长年收集老黑胶唱片LP已达数千张，非LP唱片不听的怪癖在发烧界也被视为一奇。

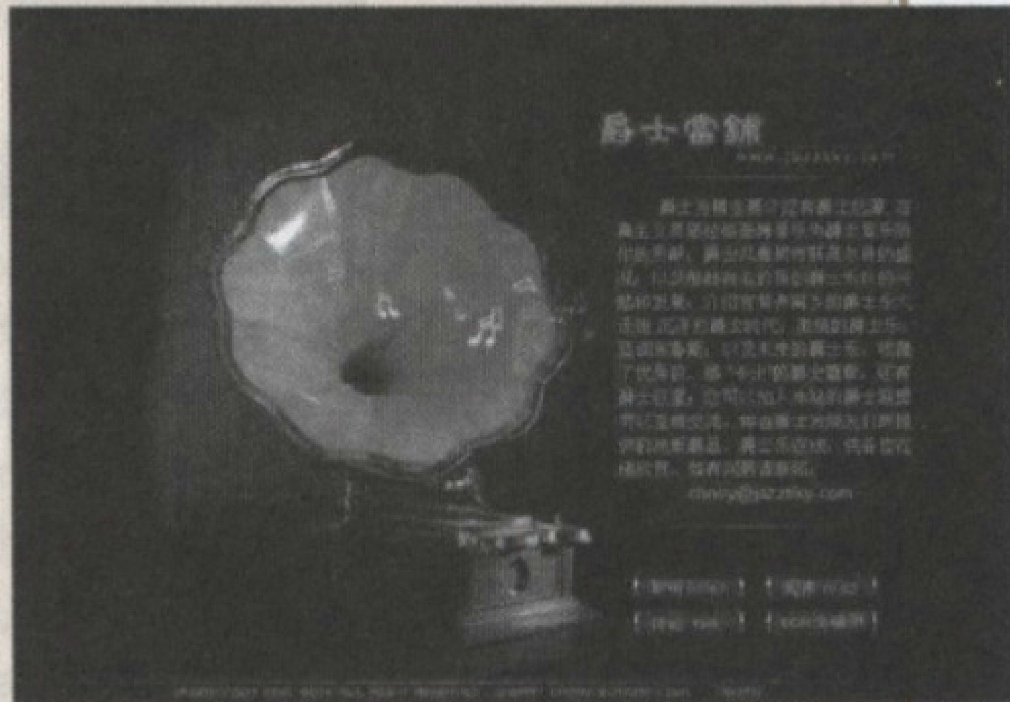


图4

不过除了新奥尔良外，其它地区的美国人并不接受这种新形态的音乐，甚至视为洪水猛兽。其中原因除种族歧视外，更因为爵士乐低贱出身的草根性。新奥尔良黑人乐队原本都是黑奴，基本没有受过任何正统的音乐训练，几乎都不会看谱，他们完全是凭直觉印象来演奏音乐，既具有创造性又具有随意性。也正因为他们完全不受正统音乐理论的规范，把记忆印象中各种音乐完全吸收进来，用他们天赋的想像力做随性的表演，更把黑人惯用的歌唱技巧，融合在乐器的演奏上，爵士乐的旋律变幻无限不可琢磨，甚至没有一首爵士乐的两次演奏是相同的。100多年前保守正统的美国人，视管弦乐队演奏的古典音乐为正统，对于这样一种不受任何规范的声音，自然震惊而无法接受。早期爵士乐乐队始终只能委身于新奥尔良的舞厅和夜总会，它们集中在新奥尔良的Storyville地区，然而这个著名的红灯区并不给爵士乐带来好名声。



图5

1917年美国加入第一次世界大战，新奥尔良成为海军基地。担心大兵沉湎温柔丧失斗志，美国政府下令关闭Storyville地区，失去工作的爵士乐手们终于不得不北上，他们来到芝加哥、圣路易、旧金山、堪萨斯、以及美国第一大城市纽约。尽管现在人们公认爵士乐最迷人的特色，就在于乐手们即兴演出的部分，早期通常不超过六个人的爵士乐队编制，正能够充分发挥这种特色。但是眼下迫在眉睫的生存问题，还是如何让美国大众接受这种音乐。于是1919年来自乔治亚州的黑人钢琴手Fletcher Henderson率先组成了一支大型乐队，不仅人数众多，有时候使用的乐器甚至多达25种，所以演出之前需要经过事先周密的编曲，这使得即兴演奏几乎不再可能。这种新形态的爵士乐称作"Big Band"(图5)，也就是所谓的大乐团。Duke Ellington将这种新爵士音乐风格推向高潮，Duke Ellington跟来自南方的爵士乐手不同，他出生于美国首府华盛顿特区，虽然是个黑人却在学校里正式地学过音乐，所以Duke Ellington本身精通作曲和编曲的技巧。Duke Ellington和他的乐队成了最杰出的"Big Band"，他们曾经留下一首"Rockin' in Rhythm"，其中小喇叭、伸缩号和竖笛的Solo，与整个乐团的搭配几乎天衣无缝，这首乐曲被公认为Duke Ellington最具有代表性

的作品。虽然经过周密编曲的乐声失去了爵士乐原有的韵味，但是那种丰富的声音、以及强而有力的节奏，终于获得了正统美国大众的喜爱。

爵士在线是一个百科全书形式的爵士音乐英语在线网站(http://www.jazzonln.com/)，是一个图片美观炫目、资料丰富的



图6

巨大网络数据库（图6）。举凡爵士历史、人物、唱片、演奏会、演奏场所乃至于各地爵士音乐节报导等，无一不精，资料每日更新，还时常有线上的演奏实况转播，堪称爵士知识类的网络专业丛书。由于网站并不追求绚丽夺目的外观，所以网站架构并没有采用Java语言、Flash动画等高级元素，带来的好处就是网站清新自然的外表和极度丰富内容的完美结合。没有复杂的结构使得网站的数据传输效率极高，查询搜索网站的资料库反应也极快，对于一个在线的知识百科类网站，最高效率显然就是最好的设计，更何况“JAZZ Online”网站外观简朴不简陋、风格绝对讨大多数人的喜欢。总之在无法获取某些爵士乐中文资料时，“JAZZ Online”网站将是一个爵士乐迷不可错过的选择。

“Big Band”的大获成功开创了爵士乐的新方向，时间走到1929年的全球性经济大萧条，许多夜总会的倒闭迫使爵士乐手们再次变通。原来的“Big Band”变成更大的编制，收容更多的乐手，在更宽敞的空间，演出纯粹商业化，可以让大众以更低廉的消费，跟着音乐摇摆跳舞，暂时地抛开经济不景气的烦恼。这种包装为流行文化的时尚，被称作“Swing”，也就是所谓的摇摆爵士乐。事实上“Big Band”和“Swing”并没有严格的区别，最主要在于“Swing”的商业性吸引了大量上流社会的人，他们去听摇摆乐和跳舞的时候，往往特别讲究衣着、仪态跟风度，还有对乐队的了解和研究、对音乐的反应、以及对演奏者的尊敬等等，逐渐形成了一种以爵士乐为核心的礼仪风气。也正是此时，白人乐手终于大量进入爵士乐的领域。1938年在好莱坞经典影片Alexander's Ragtime Band中，



图7

使用了爵士音乐作曲大师Irving Berlin的同名经典主题曲，并且出现了如此一个镜头：秋风轻舞落地的一份报纸，直至飘近于镜头之下，报上的头条标题赫然标明，“摇摆爵士乐获得高尚人士的激赏”。出身低贱的爵士乐终于摆脱了低俗不雅的偏见，踏入了高雅的艺术殿堂（图7）。

爵士坊其实是隶属于音乐坊下的分类音乐子站(http://www.cooltopmusic.net/jazz/index.htm)，站内只提供爵士和蓝调音乐（图8）。爵

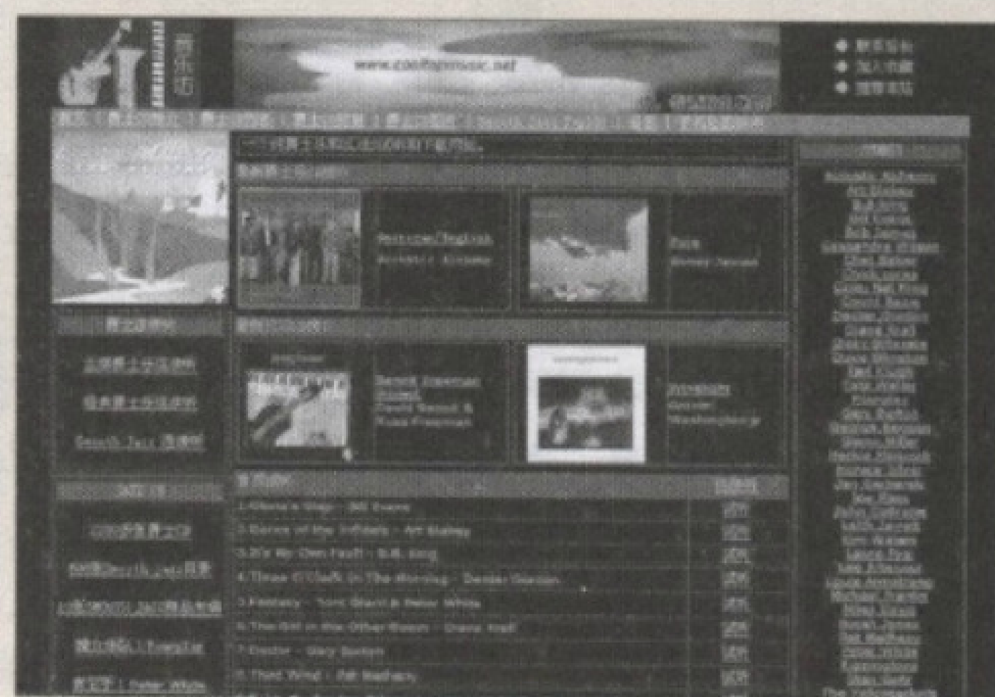


图8

士坊并没有什么爵士乐相关文化的资料，网站最大的特色就在于站长收藏的数千张爵士乐CD。站长对于收藏的爵士乐CD一一介绍，并对其中精彩歌曲进行推荐、提供试听。事实上如果用户并不关心CD本身，而只在乎音乐本身的话，完全可以使用网站首页的连续收听功能，此时网站就成了在线音乐收听网站，是宽带用户享受音乐的不错方式。

再次回到《幸福终点站》吧，为什么美国人是以爵士乐预示着东欧来客的美国梦？因为爵士乐文化地位变迁昭示着美国梦的核心本质，凭借自由和平等的精神获取人生的成功；为什么维克多的父亲等待一张签名40年？因为他迷恋上的是一支成员高达57人的“Big Band”，搜集数10年前乐队成员的所有签名本就是不可能的任务。为什么影片的背景一定是纽约的肯尼迪机场？因为这里是“Big Band”诞生的地方，征服了美国第一城市也就意味着征服了美国……

爵士派是以网络在线收听的电台和提供音乐下载的论坛形式存在的网站(http://www.born70s.com/)，爵士乐的WEB收听和下载，网站的存在就这么单纯直接。网站完全说不上资源丰富，只是作为个人音乐欣赏品味的一种展现，仍然推荐给喜爱爵士音乐的朋友。

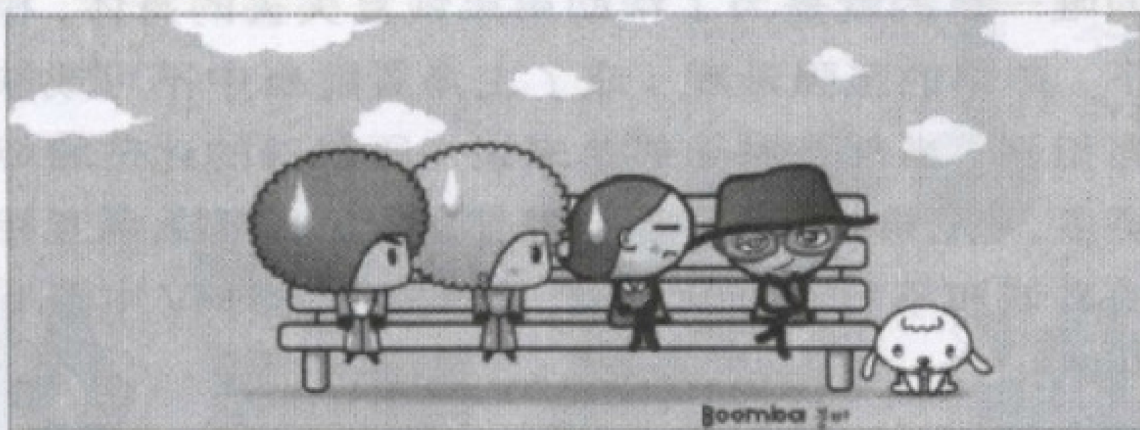
网罗天下

■北京 哈里菠萝



Mr.BoomBa系列卡通秀

观赏地址：进入http://www.boombastick.net/mainset.html 后点击Animation



要问时下韩国最火的虚拟卡通人物是谁——流氓兔？早OUT了；Pucca娃娃？拜托，拿出点专业精神来好不好^O^"BoomBa先生"——毫无疑问稳坐目前韩国搞笑类虚拟人物头把交椅。傻傻的样子、憨憨的表情、坏坏的奸笑……笔者似乎从他身上看到了自己的影子（那边那个谁谁谁，有意见的话你就直说，不要背后扔我番茄好不好）。嗯嗯，追女孩子就是要拿出BoomBa那样的勇气和恒心啊～哈哈哈！



CS剧情片——梦魇

下载地址：http://down.tesky.com/film/csdh.wmv

对于不曾接触CS的人来说，它仅仅是款游戏；对于以CS打发闲暇的人来说，它还是款游戏；而对于那些将CS视作艺术的人，或许就没有这么简单……不管怎样，曾经有那么一段日子我们是完全地融入其中，那么现在是否还能体会到昔日热血的感觉呢？这部CS剧情片绝对不同于以往的CS动画风格，里面的警匪徒手格斗场面是在游戏中完全看不到的。此部由国内玩家用MAYA软件制作的全3D动画，把游戏与剧情完美地结合起来，结尾更是出人意料……如果你是一位CS老玩家，绝对不可错过它！





名侦探柯南《校园危险档案》（广西师大版）

下载地址：http://www.nbdv.net/dvs---123/dvs/校园DV/校园危险档案Ⅰ/校园危险档案Ⅰ(网络版).rm

大学宿舍里发生了一起密室杀人案，与死者同宿舍的其余三人均有杀人嫌疑，似乎每个人都有杀人动机。究竟密室手法是怎样的呢？凶手又为什么要杀人呢？实习警官小马用他独特的破案手法给我们一个答案。



很显然，这是模仿日本动画片《名侦探柯南》中的"密室杀人事件"而拍的。画面很专业，对白也很有意思，从大学生的角度来说，效果已相当不错了。

大学4年里，能有这样一部作品作纪念，相信真的会很开心。



魔兽世界视频大全

观赏地址：http://cwowtv.popsoft.com/

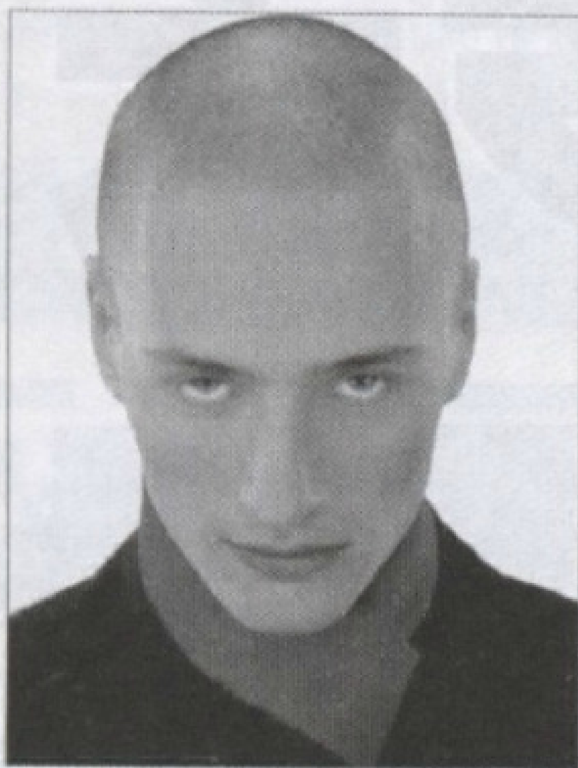
对于此款作品，笔者实在是不想再作过多的评价了——好到无话可说。这里仅推荐一个有关魔兽世界视频大全的网站，里面几乎收录了国内外所有魔兽高手精心制作的心血之作。不管是想在PVP或攻城视频中得到启发，还是想在幽默视频中放松心情的朋友，均可在这里体验到魔兽世界中另一番游戏外的精彩。





Vitas and Aillzze

下载地址： http://202.101.165.229/vip/tangchao/cool.rm
http://jtwww.com/gx1314/a5.wmv



他叫Vitas，来自俄罗斯。以接近超声（音律横跨5个8度）的音域以及完美的造型迷倒万千众生。他不断地在神话与现实中穿梭，他的嗓音、音乐、诗、经历及外表，所有的一切都成为人们讨论的焦点并引起了不可思议的传言——有人说，他就是上帝派来凡间的音乐精灵。她叫Aillzze，来自法国。以"Lolita"一曲成名的她于15岁在法国创下百万音乐大碟销售纪录。被法国传媒誉为"天使比例+完美五官"。首发主打曲"MoiLolita"荣登八大国（法国、西班牙、意大利、德国、俄罗斯、以色列、荷兰及波兰等）销售冠军宝座。鬼魅的Vitas，妖冶的Aillzze，不一般的组合，非凡的享受！





侍魂4连招MV·魂之乐章

下载地址： http://down.91.com/soft_down.aspx?id=267754



至今，回忆起街机厅里《侍魂》中刀剑交错时的铿锵声，仍然会热血沸腾、心潮澎湃。尤其是侍魂4代中所营造的那种浓浓的武士道精神，让人印象深刻。但自此以后，"侍"渐渐沉醉在自己的辉煌中，追随热潮而产生的畸形3D化后作在一片骂声中销声匿迹，而新作"零"也是不知所谓的格斗。或许对于它来说，4代就已经结束了，留下的只是我等死士在MV中若有若无的幻想。这部MV整体是一种怀旧的基调，对于部分不熟悉此类游戏的朋友来说，MV中华丽的配乐也绝对可以让你领略到日本刀剑格斗游戏中的"侍"之精髓。



钢之炼金术士感人MV——《兄弟》

下载地址： http://www.yttea.org/download/newyear/brothers.rmvb



虽然"钢炼"的辉煌已是过去，可是我偏偏喜欢怀旧。对权利幻想的唾弃，对人体炼成阵的质疑，对等价法则的违背——"没有失去就没有获得"，由俄罗斯信念合唱团演绎的这首MV《兄弟》深刻地阐述了这句真理——由于炼金阵的失败，导致弟弟失去了整个身体。尽管自己也失去了右手和左腿，但主角仍深深地自责。为了唯一的兄弟，血脉相连的兄弟，继续追求炼金术的唯一目的就是为了帮助弟弟恢复失去的身体。相比之下，弟弟的坚强乐观，成了主角冒险当中不可或缺的正面指引。当然，对于弟弟来说，所面对的迷茫崎岖也将更多。《兄弟》的主基调是悲惨的，但是兄弟俩互相付出的真诚和不离不弃的感情，绝对是这部MV中最有力的一笔。



后舍男生

下载地址： http://download.91.com/soft_down.aspx?id=318114
http://download.91.com/soft_down.aspx?id=318112



两位广州美院的男生，网络上一般亲昵地称他们为"广美男生"或"两个男生"。两人在大学时就曾多次合作参加过广州各类表演活动，还在广州与深圳电视台有过精彩的创意广告表演，两人的配合可谓水到渠成、天衣无缝……而他们靠假唱、恶搞在网络上的表演更是博得网友喜爱——假唱流行歌曲，翻拍成MV，看这视频中二位夸张的动作、搞怪的表情着实令人捧腹，看过之后笑得人仰马翻，真乃校园爆笑第一组合。两位组合的官方正式名称定为——"后舍男生"。

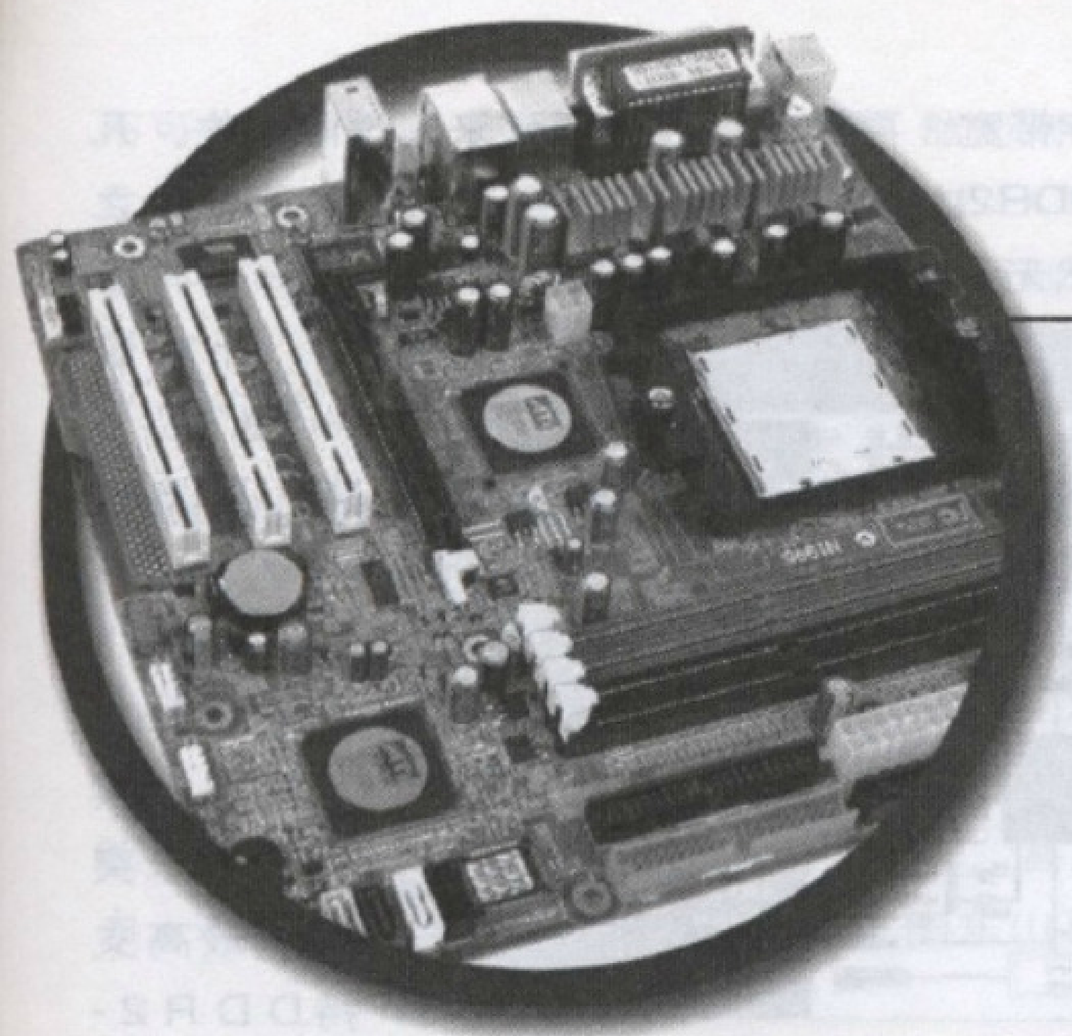


《怒首领蜂——大往生》BT通关录象

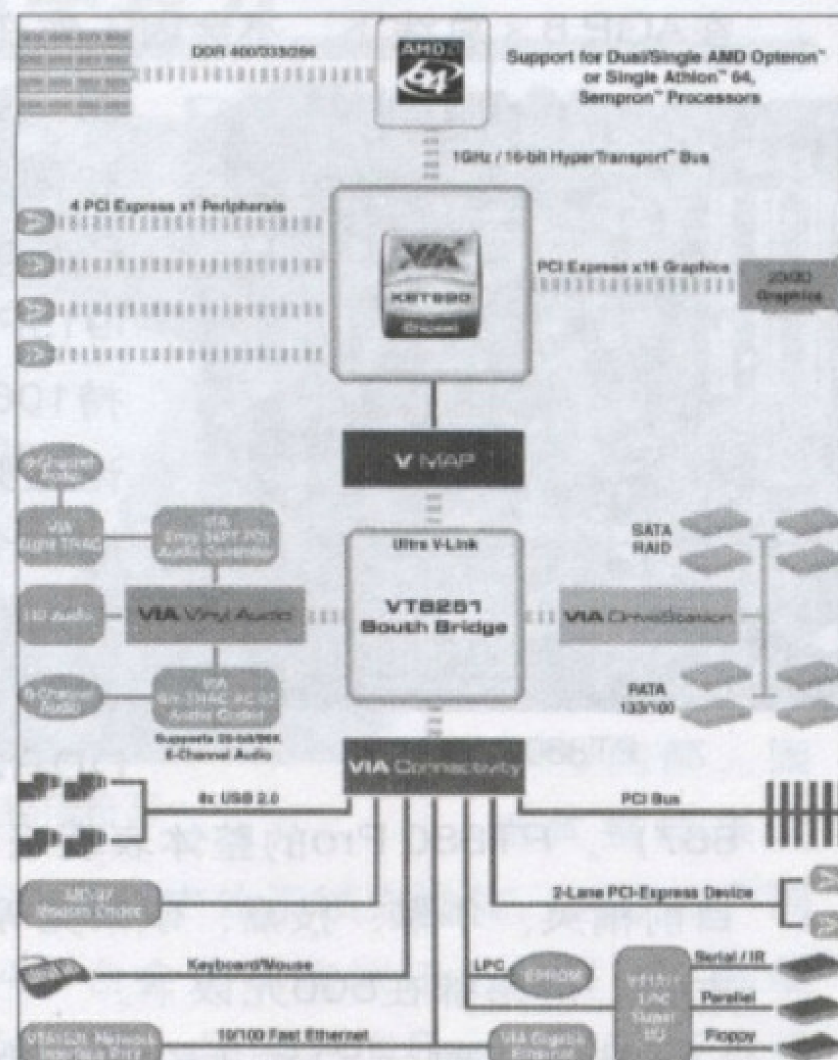
下载地址： http://download.91.com/soft_down.aspx?id=260409



漫天的弹幕，相信玩过《怒首领蜂——大往生》的人都知道该游戏的BT，这里特地提供一位"闪弹达人"的录象供大家研究。虽然最终BOSS战死了几条命，但其出色的躲避弹雨能力还是毋庸质疑的。看过后，你一定会纳闷——咱们都是玩家，可人跟人怎么就差这么多呢？！



如今，无论Intel还是AMD都处于平台架构转型的关键时期，再加上PCI Express和DDR2技术的普及浪潮，令整个芯片组市场变得十分复杂。在低价PC时代，我们已越来越习惯于800元以下的普通主板，此时配套芯片组也都定位于中低端市场。然而这并不意味着平庸，不少低价位芯片组有着非常不俗的性价比，多个厂商之间的竞争也已趋于白热化。



芯片组相当于PC系统的调度中枢，这是一款典型的PCI-E K8芯片组架构图

低价主板进行时

——近期中低端芯片组市场分析

■上海 阿亮

Prescott P4芯片组如火如荼，PT880 Pro异军突起

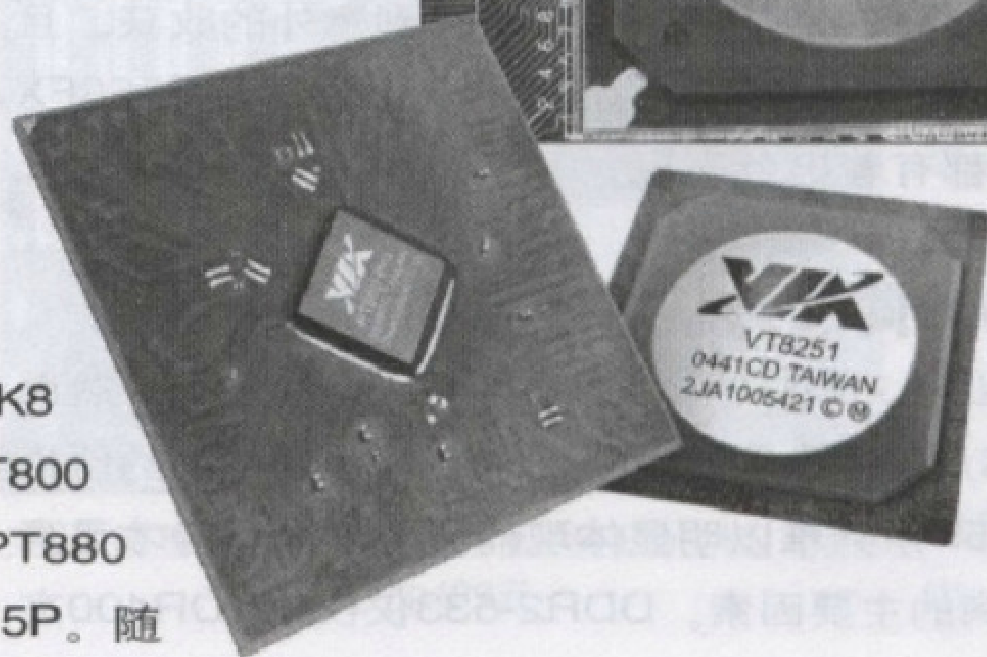
面对个人电脑64位应用的大势所趋，Intel终于低下高贵的头颅，让面向主流市场的Celeron D装载EM64T架构后实现64位计算功能。然而顽固的Intel总是不肯照顾老用户，Socket 478接口的Celeron D已全部停产，只有LGA775接口的新Celeron D（又称为Celeron J）才可能具备64位计算功能。毫无疑问，64位Celeron D已是近期中低端Intel平台的热门产品，而如何选配一款合理的芯片组就成为广大消费者最关心的问题。

Intel芯片组遭遇尴尬，利益分配导致断层

在常规思路下，很多用户都会想到Intel自家的芯片组，但如今Intel芯片组显然与CPU搭配之间出现了断层。i865PE和i848P作为上一代主力已禁锢于Socket 478平台且几乎停产，此时即便有少数主板厂商强行改用LGA775接口，其出货量也非常小，价格更是明显高于普通产品。而i915系列一直没能大幅度降价，因为Intel的芯片组部门与CPU部门分别独立，芯片组部门并未大刀阔斧地降低产品价格，市场供货量也明显不足。

反观另一大芯片组供应商VIA（威盛），它不仅在AMD的K8平台春风得意，在Intel平台的芯片组领域也取得不俗战绩。PT800和PT880本来就不逊于i865PE与i848P系列，而今改进后的PT880 Pro更是表现出性价比优势：价格低于i915PL，性能却高于i915P。随

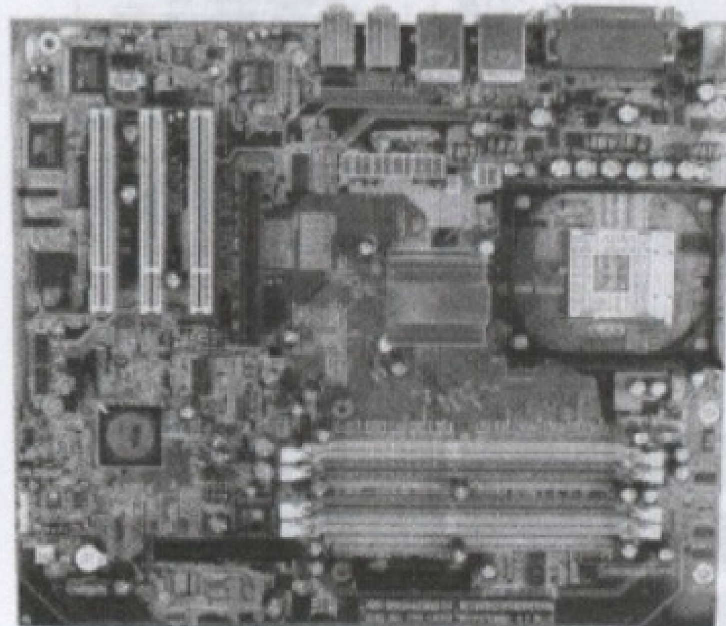




异军突起的PT880和PT880 Pro芯片组

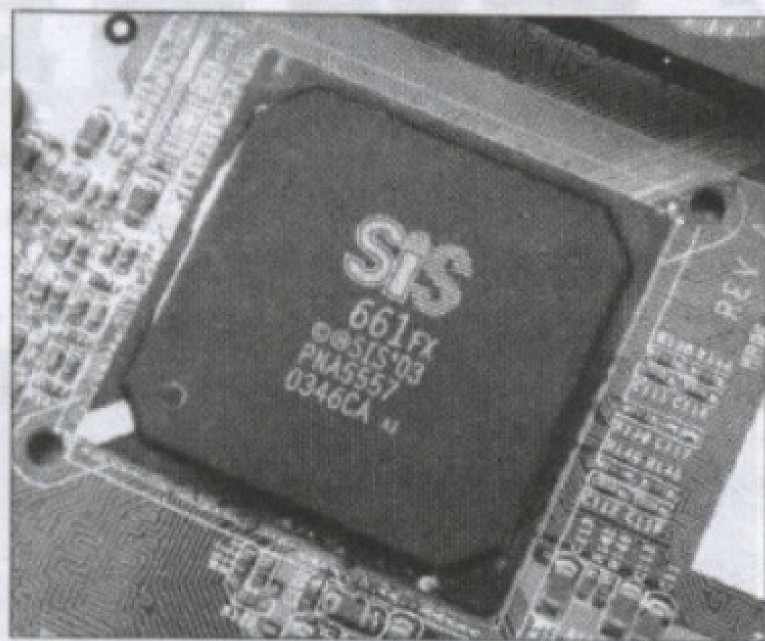
着各大主板厂商全面采用PT880 Pro芯片组，它已成为近期搭配64位Celeron D的最佳选择之一。

PT880 Pro最大的优势是同时支持PCI-E及AGP显卡，且PT880 Pro主板的AGP槽并非像某些i915主板那样"名不副实"（由PCI槽转换而来），而是完全工作在AGP 8×总线下，不会因工作在PCI模式下而影响性能。更重要的是，在CPU和内存支持方面PT880 Pro也都全面超越了i915P，PT880 Pro正式支持1066MHz前端总线，无论超频还是今后的升级空间都令人放心；而为了照顾内存升级，PT880 Pro又可同时兼容DDR与DDR2内存（最高DDR2-667）。PT880 Pro的整体表现吸引了大量主板厂商，目前精英、华擎、技嘉、硕泰克等都已推出PT880 Pro主板，价格都在500元以下。



PT880主板

与此同时，SiS（矽统）也有着抢眼的表现。SiS656FX和SiS649都在性价比方面全面超越了i915系列。更令人惊讶的是，Intel方面的消息称将于今年第四季度起停产部分低端芯片组；同时Intel已正式向SiS采购低端芯片组，因此我们未来将可能看到Intel原厂主板上出现SiS的芯片组，现在已确定的型号有SiS661FX。Intel方面在向OEM客户传递第四季度起缺货消息的同时，还建议使用SiS的芯片组代替。

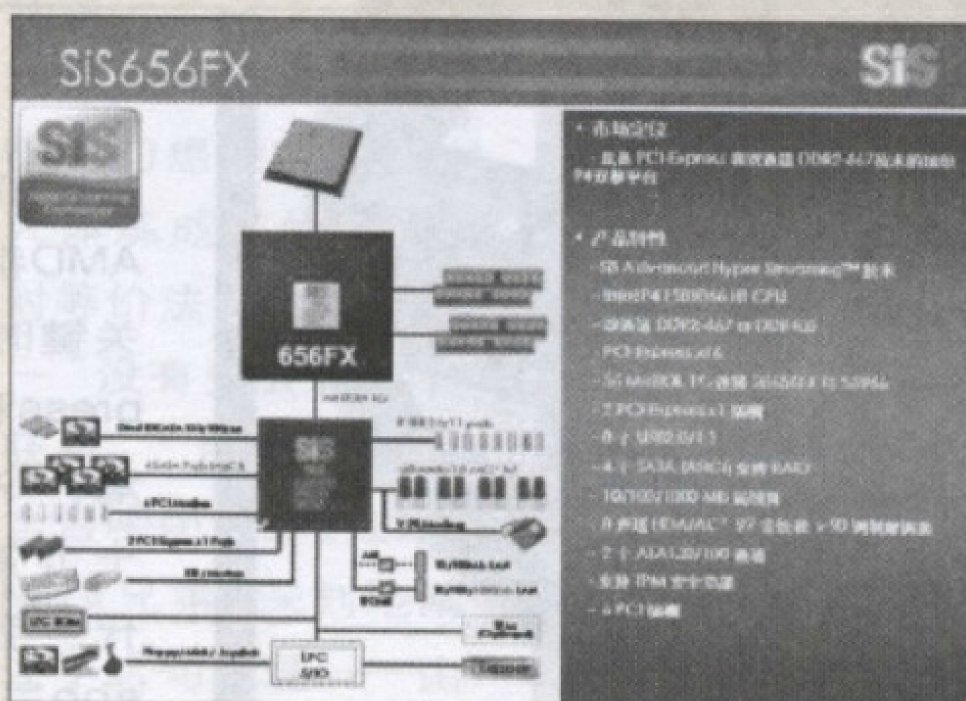


SiS661FX已成为Intel的采购对象

由于Intel在低端芯片组市场的收益不佳，为稳固利益、减少不必要的开支，Intel有意在日后只推出高端的芯片组，而较为低端的芯片组领域将会交由其他厂商争夺。目前有消息称，Intel会在今年10月停产的型号包括i915和i865系列等主流产品，相信台系芯片组厂商必定尽力争取市场。毫无疑问，无论VIA还是NVIDIA，Intel都对其整体实力感到恐惧，而一直与Intel合作关系良好的SiS显然因此得到意外的收获。且SiS芯片组本身也有不俗的性能，近阶段的SiS656FX和SiS649都有着出色表现。

VIA与SiS同发力：芯片组规格全面升级

原本业界对DDR2内存的前景十分看好，然而i915P等芯片组并未能将第一炮打响。撇开高昂的价格不谈，i915P系列难以明显体现的微弱性能优势才是真正为人诟病的主要因素。DDR2-533仅仅比DDR400高出一点点内存带宽，再算上高延时所带来的性能损失，几乎没有值得DDR2内存骄傲的资本，在付出更高的代价之后，用户依然无法得到相应的性能回报。



SiS656FX芯片组架构图

针对这一情况，VIA PT880 Pro、SiS656FX与SiS649芯片组率先实现了技术突破，最高支持DDR2-667标准。其中VIA PT880 Pro和SiS 656FX支持双通道DDR2技术，此时内存带宽将明显高于双通道DDR400，且允许DDR2内存工作在更高的延时参数下，内存系统的性能表现比起i915P芯片组有了明显提升。

对于芯片组而言，前端总线技术也同样重要，因为更高的前端总线允许CPU提升外频，此时整体性能的发挥将更为流畅。P4处理器采用的Quad Pump技术可达到4倍于处理器外频的前端总线，尽管目前800MHz前端总线依然是主流，但Intel已在超高端市场发布了前端总线达到1066MHz的处理器，DIY用户通过超频实现1066MHz前端总线也已司空见惯，今后这项技术普及到中低端市场也仅仅是时间问题。VIA PT880 Pro、SiS656FX与SiS649芯片组可谓再次领先一步，VIA PT880 Pro和SiS656FX正式支持1066MHz前端总线，SiS649则可通过超频来实现这一功能。从性能对比看，这些芯片组都不逊于i915系列，甚至可兼容Intel双核心处理器，将竞争目标直指尚未大规模普及的Intel 945系列芯片组。

价格发展态势：二三线品牌态度转变

在价格方面，以VIA及SiS为首的非Intel芯片组也有着明显优势，采用PT880 Pro芯片组的主板普遍在500元左右，而SiS 649主板的价格也大致相仿，即便是SiS656FX主板也保持在800元左右。从市场统筹能力来看，VIA丝毫不会令人担心，因为即便当年Intel施加强大的压力，各大厂商也不愿弃用性价比高的VIA芯片组，而如今Intel基本淡出低端芯片组市场之后，VIA在相关领域的地位将会更为牢固。

相对而言，会发生较大变化的将是SiS。SiS原本一直以OEM市场为主，在DIY市场仅有华硕、技嘉和微星等一线品牌支持，再加上华擎、精英等以低价位市场为主的厂商，在二线品牌中出现明显断层。而随着Intel态度的转变，诸如升技、磐正、硕泰克等典型的二线品牌不可能无动于衷，SiS将会迎来前所未有的机遇。

最后，我们还不能忽视NVIDIA和ATI的影响力。NVIDIA目前在Prescott芯片组市场仅仅推出了nForce4 SLI For Intel Edition，属于完全定位高端的产品，短期内

不可能进入800元以内的主板市场。然而对于已取得芯片组授权许可的NVIDIA而言，未来推出低价位Prescott P4芯片组仅仅是时间问题。ATI则已通过RADEON 9100IGP芯片组展现了实力，一些采用该芯片组的主板只有600元左右，整体表现明显优于价格相近的i865G，因此实力不容小觑。

K8芯片组人丁兴旺，四大厂商暗中较力

在K8（Athlon 64系列）处理器刚刚推出时，配套的主板价格不菲。然而在经过两年多的发展之后，我们发现K8主板已变得平易近人。即便没有Intel参与竞争，VIA、NVIDIA及SiS之间的较量都如火如荼，甚至连ULI（宇力，ALi旗下的芯片组子品牌）也试图东山再起。

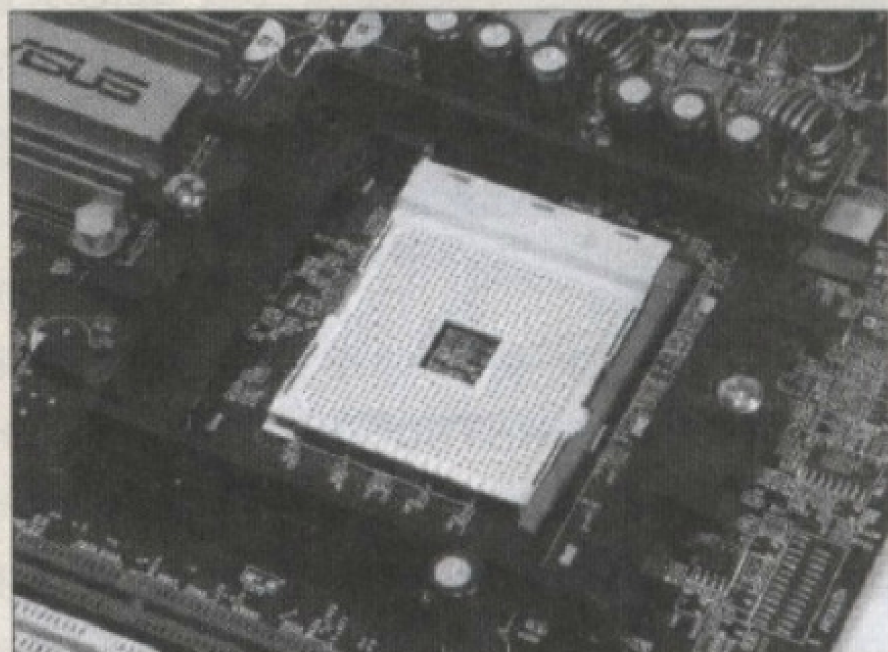
内存控制器之谜：Socket754并非鸡肋

在传统的芯片组架构中，内存控制单元都被整合在北桥芯片中，因此传输数据时不得不经历一定的等待周期。在这种情况下，北桥芯片的内存控制器效率将在很大程度上决定系统整体性能，能否充分利用内存带宽、能否尽可能地降低延时、能否提高内存总线与CPU缓存之间的数据带宽就成了很关键的问题。

关于这点，大家对比一下从i845D、i845E/PE到i848P这几款单通道DDR芯片组之间的性能差距，会立即有了一个感性认识：同样使用DDR266内存，同样使用ICH4或ICH5南桥芯片，仅仅因为内存控制器的改进，i848P的性能着实比i845D提高了30%左右。但在AMD倡导的K8时代，情况就大不相同了，为进一步地提高性能，K8处理器将内存控制器装载到CPU的内部，这样其速度将发生翻天覆地的变化。整合内存控制器的好处在于CPU可直接和内存交换数据，而不需要通过系统总线传给芯片组后再传输给内存，从而大大缩短了数据交换时间从而提高性能。

当然，我们这里并非完全排除北桥芯片对于整体性能的影响，只是说其重要性已不如以往了。出于这方面的考虑，在评价K8芯片组时，应更加看重南桥芯片的功能及各种辅助芯片的作用。此外，K8处理器采用HyperTransport总线替代传统意义上的前端总线概念，或者说芯片组直接决定能否支持高于800MHz的前端总线。为此，选择主板时应该特别注意能否顺利支持更高的前端总线，这很可能对未来的升级空间以及超频表现起到决定性作用。

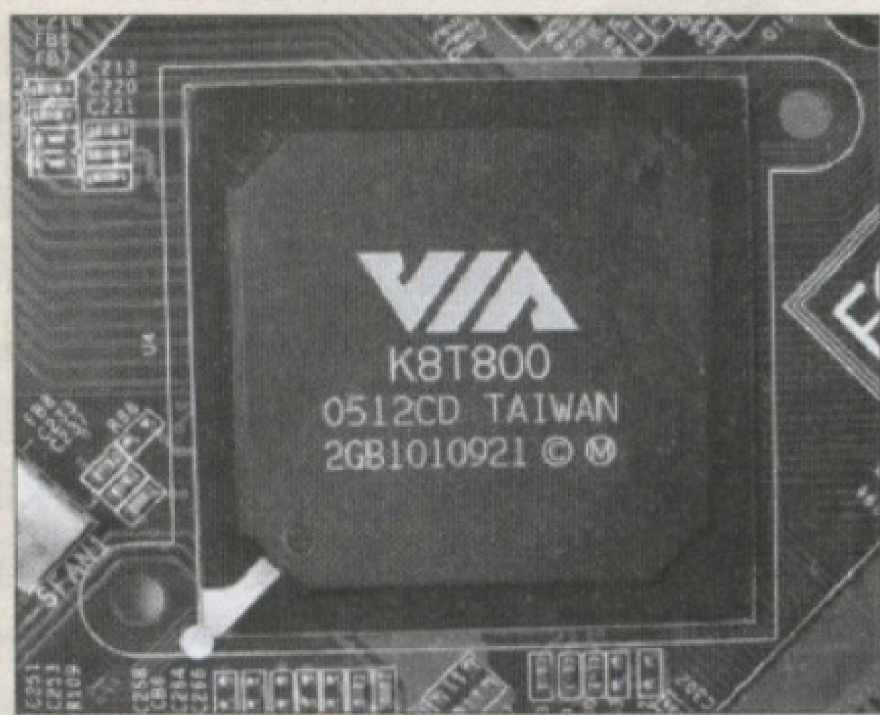
原本业界对不支持双通道内存的Socket754处理器的前景并未一致看好，毕竟双通道DDR时代已让人对极高的内存带宽成为一种习惯性需求。业内一直有这样一种呼声，Socket754仅仅是过渡性产品，未来真正的主流将是支持双通道DDR的Socket939平台。但客观分析，从CPU本身的制造成本来看，Socket939并不会比同门的Socket940（用于高端工作站CPU）低多少，真正得益的是主板生产商，因为Socket939不强制要求主板采用6层PCB。作为AMD赖以生存的性价比原则，Socket939并不是救世主，成本优势明显的Socket754产品才是最终的开路先锋。


Socket754插槽特写

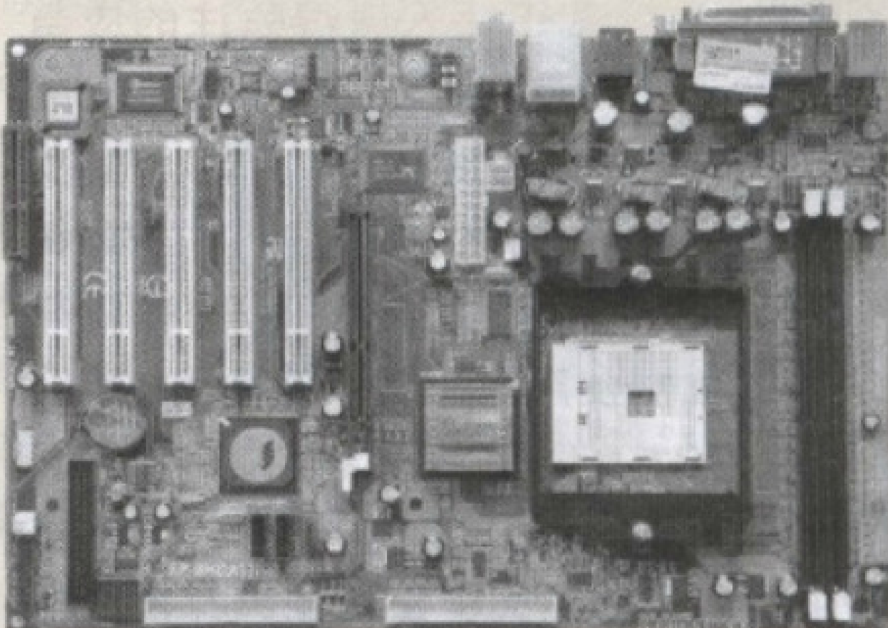
更为重要的是，尽管Socket754平台仅使用单通道DDR400，但由于内存控制器整合到CPU内部，因此其整体表现依旧十分理想，在当前平台中处于领先地位。对于用户而言，担心Socket754平台会遭到淘汰还为时过早。即便AMD在今后有这样的打算，届时还有Socket754版本的Sempron处理器主持低端市场，而如今64位Sempron的大规模铺货更是显示了Socket754的顽强生命力。

两强相争打成平手：NVIDIA vs VIA

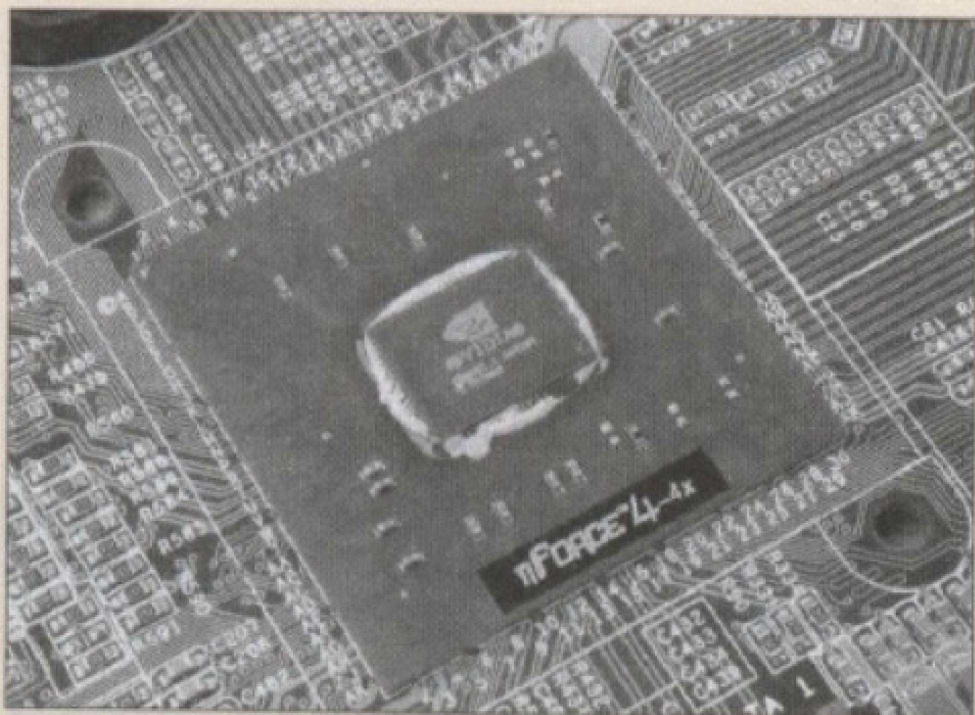
面对全新的Socket754市场，NVIDIA和VIA都格外重视。第一代nForce3 150芯片组只能实现600MHz的HyperTransport总线频率，且无法锁定AGP/PCI频率，这对超频用户是很大的损失。但如今NVIDIA已迅速调整了产品线，全面升级为nForce3 250系列，整体表现十分强眼。目前nForce3主板已出现了499元的低价位，对低端市场的冲击力非常大。



K8T800北桥


采用K8T800芯片组的磐正8HDA5I Pro主板，价格仅为499元

面对nForce3 250系列的出色表现，VIA和SiS自然不会坐视不理。原先K8T800芯片组和nForce3 150存在一样的弱点，即因为无法锁定AGP/PCI频率，超频十分困



nForce4-4X芯片组是未来值得关注的低价位K8芯片组

难，近期推出的新版K8T800芯片组则改进了这一缺陷（**编者注：**也有消息称这种新版芯片组其实与K8T800 Pro相同）。如今的整体发展态势应当让用户感到欣慰，捷波、昂达、斯巴达克、翔升等厂商都推出了500元以下的新版K8T800主板，且通过精心设计打造成超频专用产品。此外，升技、磐正及硕泰克等以超频见长的品牌及其他一线大厂也纷纷推出低价位新版K8T800及K8T800 Pro产品。

SiS尽管在DIY市场的份额相对较少，但实力不容小觑。SiS755 FX作为SiS755的改进版已表现得十分全面，甚至可兼容Socket939的Athlon 64，但困扰SiS的问题一直没有解决：采用SiS芯片组的主板厂商还是太少，且其超频性能始终没有很大的突破。另外值得关注的是，近期采用nForce4-4X、K8T890和SiS765芯片组的主板开始降价到800元以内，这意味着PCI Express主板即将在K8平台普及，且未来还有一定的降价空间。目前主流中低价K8主板市场的格局已基本形成：二三线主板品牌的K8T800/K8T800 Pro和nForce 150主攻超低端市场，而nForce3 250则占领中端市场，且其价格有进一步下降的趋势。

整合芯片组发展之路：Intel留下巨大问号

尽管ATI和NVIDIA的显示霸主之战如火如荼，但实际上就整个图形芯片市场来说，占据着市场份额的第一把交椅的却是Intel，而促成这一局面的关键原因便是其整合芯片组。不过随着Intel表态将逐步退出中低端芯片组市场，这令人十分生疑：究竟今后还会不会有Intel整合芯片组？毕竟整合芯片组给大多数人的印象便是面向中低端与OEM市场。然而大家可以放心，停产i865和i915系列并不会影响i945系列，而Intel的整合芯片组仍将继续存在，只不过偏向于高端芯片组的整合部分。

根据这一发展态势，未来中低端整合芯片组市场将会令人期待。从其它非Intel芯片组的产品线来看，SiS显然是最有实力继承衣钵的。作为整合芯片组的坚定支持者，SiS一直是整合主板的主力军，其Mirage图形核心分为三代产品，分别是Mirage、Mirage1和Mirage2，其中Mirage应用于611FX与741GX芯片组，而改进后的Mirage1融入PCI Express总线，对应的662和761GX芯片组暂时还未上市。Mirage和Mirage1几乎没有差别，且只能支持DirectX 7 API，整体性能略好于第一代Intel Extreme，只是由于缺少双通道DDR技术的支持而逊色于Extreme2。



集成Mirage2图形核心的SiS760GX北桥

真正让人值得关注的应当是SiS760/GX芯片组所集成的Mirage2图形核心，它全面支持DirectX 8.1 API，Pixel Shader版本为1.3，这样就可顺利执行《波斯王子》等强制使用Pixel Shader的游戏。Mirage2图形核心采用256位总线，核心频率达到300MHz，综合表现大约与GeForce3 Ti200持平。以往造成整合图形芯片性能低下的主要原因便是共享内存带宽，而SiS采用独家设计的LFB（Local Frame Buffer）架构，可提供图形核心所需的大量高速内存带宽需求，不再需要大量分享系统主存储器资源。事实上，LFB架构的精髓在于开辟了一个直接连接图形核心与系统总线的通道，从而避免内存带宽的周转与无谓消耗。



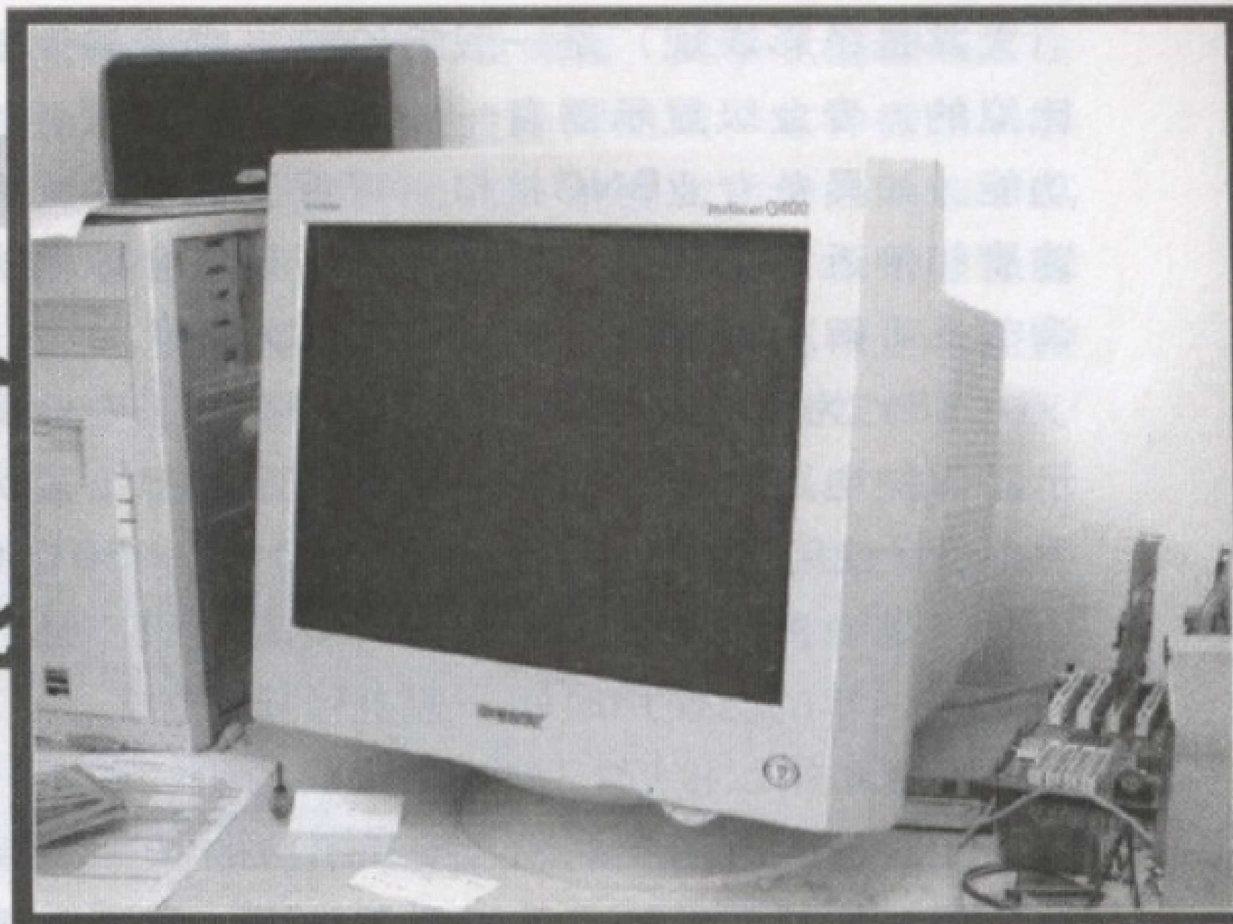
P4M880北桥与微星P4M880主板

VIA通过收购S3也很顺利地进军整合芯片组市场，但无论K8M800还是P4M880系列，在集成图形核心方面的表现都很平庸，但价格很有优势。真正在速度方面令人不敢小觑的是ATI，只是RADEON Xpress 200芯片组在价格方面还相对较高，进入低价位市场尚需时日。

从nForce3开始，NVIDIA一直没有像很多人想像中那样按部就班地推出整合芯片组，甚至似乎在有意避免。事实上出现这种局面并不让人感到奇怪，毕竟整合芯片组对于显卡市场的冲击实在太过明显，NVIDIA一直在谨防成为显卡市场的“创新（Creative）”（**编者注：**由于整合声卡的冲击，当年许多赫赫有名的声卡厂商早已淡出独立声卡领域，连曾经大红大紫的创新如今也只能固守不算太大的中高端独立声卡市场）。以技术研发实力看，NVIDIA应当是最有资格推出整合芯片组的厂商，许多玩家都在期待NVIDIA重现整合芯片组市场的辉煌。然而从目前的发展趋势看，NVIDIA在短期内进行这种尝试的可能性很小，否则也不会推出与整合主板有着异曲同工之妙的Turbo Cache技术了。P

选用正在此时
——二手大屏显示器导购指北

■四川 一居



编者特别说明：一般来说，二手产品在渠道、品质、保修等方面存在许多不确定因素，因此购买二手显示器是有一定风险的。之所以刊登这篇文章，是因为我们觉得既然在液晶产品走向普及的今天，仍存在这样一个二手CRT市场，说明广大玩家中对这类产品的需求是存在的。另外，由于二手显示器的价格会因型号、成色、渠道、地域等多方面影响而有较大差别，因此本文中提到的价格仅供参考。**本文仅供对此有需求的读者参考，请大家在购买这类产品前慎重权衡利弊。**

随着液晶市场的兴起，传统CRT显示器的售价已降入低谷，目前17英寸纯平显示器一般在800～1200元左右，19英寸的家用消费级纯平则保持在1300～2000元左右的价位。由于各大显示器厂商均已将发展重心转向液晶产品，而在纯平CRT产品方面则采取各种方式极力降低成本或干脆停产（例如索尼与三菱均已停产CRT显像管与家用级显示器），导致目前市场中许多纯平CRT显示器的品质甚至不如几年前的产品，消费者要选购到一款称心如意的CRT显示器变得越来越困难。

而很多关注二手电脑产品的玩家会发现，目前国内市场上的二手19～21英寸大屏CRT显示器（本文中“二手显示器”均指二手CRT显示器）已降到600～1500元左右，是否值得购买呢？该怎样选购这类显示器，市场上又有哪些此类产品可供选择呢？

睁大眼睛，看清二手大屏显示器

1.二手大屏显示器是否值得购买

在价格上，目前一线大厂的全新19英寸家用级纯平显示器（以下也简称纯平）多在1500元左右，常见产品有飞利浦109B6（1499元，行频97kHz，带宽250MHz，最佳分辨率1280×1024@85Hz）、三星997MB（1499元，带宽250MHz，行频96kHz，最佳分辨率1280×1024@85Hz）等。而二手19～21英寸特丽珑或钻石珑纯平的价格则多在600～1500元（具体价格视成色和原膜/无膜而定），这样的价格对于想购买全新专业纯平显示器的用户是不敢想像的——全新专业显示器价格高高在上，如采用钻石珑管的22英寸纯平优派P225F报价6999元。所以对有所需要的用户来说，二手专业显示器是其较好的选择，二手专业大屏的可选用价值颇大。

此外，目前国内市场上的二手19～24英寸纯平多为专业级显示器，与家用消费级产品相比，其明显差别是后者主要用于专业图形图像设计（如影视动画和平面三维设计行业等）或特殊行业（如行业使用或军事设备等），和普通显示器相比有一些本质的区别：

（1）专业显示器屏幕的尺寸一般都比较大，常见尺寸有19、20、21、22、24英寸等。与19英寸家用消费级纯平相比，专业大屏一般采用珑管（三菱钻石珑或索尼特丽珑显像管）制造。而目前市场上19英寸家用级纯平采用珑管的一般都在2000元以上，更不用说专业级产品了。

（2）具备更高带宽、行频及更多功能。以2002年左右出厂的IIYAMA（饭山）A902M 19英寸纯平为例，其行频为115kHz，最大带宽340MHz，最佳分辨率可达1600×1200@96Hz，具备适用普通显卡的双接口，并支持面板直接切换（可方便地同时接驳电视盒等），具备多媒体底座（有源USB集线器、中央控制盘和操作键、低音有源音箱、高保真麦克风/有源耳机接口、IEEE 1394接口等）等。仅就其115kHz的行频来说，就是一般19英寸家用消费级产品很难做到的。





金属屏蔽罩

（3）更好的做工。专业显示器相比家用消费级产品无疑更注重产品的做工，例如目前多数家用级纯平为了降低成本，都取消了可防电磁辐射和干扰的金属屏蔽罩，而金属屏蔽罩是19～24英寸专业纯平的标配。

（4）专业显示器在色彩还原能力、色温的调节和三原色的调整方面都更出色，其显示效果

（尤其是色彩表现）是一般低价纯平或液晶无法比拟的。专业级显示器有一些普通显示器没有的功能，如具备专业BNC接口（可保证信号的反应速度和接近零损耗的信号传输）、具备全球地磁调节（可解决大多数的偏色问题）功能等。

（5）为适应24小时连续开机等需要，专业显示器保护电路齐全，散热性能和稳定性都比较优秀；设计使用寿命更长，一般可达40 000～50 000小时，是消费级显示器的数倍（对专业级产品而言，2～4年的已使用时间一般是可接受的）。

对想渴望以接近17英寸显示器的价钱购买一款专业显示器的朋友来说，千元出头的19～21英寸二手九成新以上的专业级珑管纯平，显然有很强的吸引力。当然，对一般消费者来说，二手专业显示器的缺点也很明显，由于是二手货，产品可能良莠不齐，有些还可能是问题产品，所以在购买时更需细心挑选，货比三家。

2.二手大屏显示器的成色判断标准

二手大屏显示器体积庞大，运输途中容易被磨损，而我们选购时常常会听到商家此类描述：“此次到货的最新顶级EIZO XXX显示器，2002年后出厂，白色外观完整，原膜绝对无一点点花，成色很新，起码在九成以上。使用时间极短，图像色彩艳丽饱满，文字聚焦效果一流。绝非一般显示器可比，可说完美。绝对是军用、医用的超顶级显示器……”。



初听此一番描绘是不是觉得怦然心动？但冷静下来想想究竟“成色很新，起码在9成以上”是多新呢？怎样才能有个量的标准呢？笔者认为显示器的新旧判断可用以下标准衡量：

（1）全新，是指有完整包装，从未开封使用的显示器。

（2）九九成新，是指仅仅打开包装盒，未使用或仅仅经过短暂使用（时间不超过一周），外表无任何使用痕迹；或成色接近新品，未使用过但缺原包装，主机肉眼见不到使用痕迹的货品。这种成色的货堪称二手显示器中的极品，一般很难碰到。

（3）九五成新，是指已开封，并经过时间不长于半年的使用，外表无明显使用痕迹的货品。

（4）九成新，是指经过一段时间使用（如半年到一年），但外表无明显使用痕迹、不超过3处轻微磨损或外观轻微划痕，外观完整，无掉漆和重大外观破损，功能完全正常的货品。

（5）八五成新，是指使用时间1～2年，外表有使用痕迹，有少许磨损或轻微掉漆，但无外观重大损伤，距离1米目测很难看到明显表面瑕疵，功能正常的显示器货品。

（6）八成新，是指使用2～3年，外表有明显使用痕迹，有多处划痕但无维修史的货品。

（7）七成新，是指使用时间3～5年以上，外表有严重损伤、有明显划痕或明显维修史，但成像和功能基本正常的货品。

（8）垃圾，指已损坏且无法修复或显像管等主要部件存在严重老化或故障，或因特殊原因失去部分或者全部使用功能的货品。

小提示：显示器的老化识别

显示器老化一般表现为四角泛黄、图像模糊或整体发暗，对于这种产品应慎重选择。一些JS会对年份久远的老化产品使用显像管激活方法，让显示器重新亮起来，所以一般用户在选择二手专业级显示器时，对于1999年以前出厂的大屏显示器一般不要再考虑，“宁可错杀一千，不可放过一个”。看显示器出厂年份，除了看显示器背部铭牌和内部外壳标识外，也可通过Everest等硬件检测软件直接检测。

新手可根据以上列举的外观成色判断标准，在实际选择时作出判断（其它二手硬件产品也可依此标准）。当然，一分成色一份价钱，追求完美的读者在选购时，优先选择九五成新以上的产品（如可声明情愿加50元钱也要保证完美成色，否则一律退货等），而注重价性比、对外观不是特别敏感的用户则可优选九成新左右的产品。

3.原膜、无膜和替代膜

除了对外观成色进行整体判断外，屏幕镀膜也是非常重要的考察点。在挑选二手大屏专业显示器时要区别原膜、无膜和替代膜3种类型的产品，在外观成色差不多的情况下，它们的价格差别也很大。例如22英寸的纯平钻石珑显示器，原膜零花成色九五成新可卖到1500元以上，而无膜的只需1100元左右就能搞定，替代膜的则需1200元左右。一般不建议选用无膜的产品（若实在需要购买此类产品，可要求商家提供或赠送视保屏，以减轻无膜的影响，不贴膜的屏幕太容易反光，影响正常使用）。

原膜产品的防反光、防眩光和防静电效果肯定是最佳的；替代膜一般采用汽车太阳贴膜代替，其功能与原膜相当，好的替代膜在防静电和防眩光功能方面接近原膜性能，只是防反光能力要弱于原膜（对于防反光功能可视需要加装视保屏解决），但只要显示器正面没有直射屏幕的强光源（如阳光），原膜和替代膜在显示效果上不会有很明显的差异。

小提示：镀膜防辐射？

镀膜本身并没有防辐射功能，显像管的防辐射层被制作在显像管玻璃夹层中，原膜、无膜、替代膜都不会改变显像管的防辐射能力。



要辨别有膜和无膜的产品很容易，从侧面看未开机的显示器屏幕，看看有没有暗紫色的光泽即可。而要辨别原膜和替代膜可按以下简单方法：关闭显示器，在正常室内照明环境下观看屏幕内倒映景物，原膜倒映的景物很模糊，而替代膜或无膜的倒映则清晰可辨。

对于追求完美的读者来说，在选购二手显示器时，外观极新且是零划痕原膜的产品很少见，所以大家可退而求次，选择原装镀膜基本没有影响显示效果划痕的产品，或在不影响显示效果的显示屏边缘有一点小瑕疵的产品。

小提示：为什么有的显示器无膜

球面、平面直角、超平和纯平面显示器大部分采用表面镀膜，前三者的镀膜厚度只有50～100微米，而纯平显示器的金属原膜厚度可达600～800微米。如果原膜有明显损伤，在销售前需要去掉原膜，目前一般使用溶剂去除。球面、平面直角和超平显示器的镀膜去掉后，由于管子有弧度一般无法重新贴镀膜，所以这类显示器很少有替代膜产品。对无膜产品需要注意，如果显像管表面划痕已伤到显像管的玻璃，部分JS出于利益考虑，在去掉原膜之后会在显像管表面进行打磨处理，把划痕磨平。显像管打磨会导致显示器表面有凹坑，所以对于无膜产品，在购买时更要仔细观察显像管表面玻璃的平整度。

4.显像管种类之选

一般来说，二手大屏显示器所用显像管主要有球面管、平面直角管、柱面管、超平面管、纯平管5类，二手显示器所采用的显像管种类对价格的影响也很大。

球面管采用圆角的矩形玻壳，近似球面，早已被淘汰。平面直角显像管的玻壳趋于平坦，屏幕边缘垂直，四角为直角，减小了凸形失真，目前二手大屏显示器中还能见到极少数这种平面直角产品。

柱面管被早期索尼Trinitron（特丽珑）和三菱Diamondtron（钻石珑）显像管采用。柱面管的显示屏在垂直方向上完全笔直，但在水平方向上依然带有一定弧度。柱面管采用荫栅式设计，具有更高的透光性，使图像亮度和色彩饱和度都大为提高，失真也更少，二手显示器中这类产品还时有见到。而**超平柱面**是在平面直角或柱面显像管的基础上，玻屏进一步平坦化而来，二手珑管显示器中较常见，如索尼W900等。

纯平管是目前二手大屏显示器的主流，现在市面上主流纯平CRT显示器所采用的显像管主要包括LG“未来窗”、三星“丹娜管”、索尼“特丽珑”、三菱“钻石珑”等，其中索尼“纯平特丽珑”和三菱“纯平钻石珑”是2000年后出厂的二手大屏专业显示器的主流显像管。

（1）索尼特丽珑是一种荫栅式显像管，其条状荫栅固定在一个铁框中，由互相平行的垂直铁线阵列组成，这种栅栏从屏幕顶一直通到屏幕底，而不是荧光点。荫栅式结构因消除了纵向间距，透光率比普通显示器大为提高，色彩比其他的显像管更亮丽细致，可获得更好的色彩表现力、色彩鲜艳（但有些给人过艳的感觉），代表产品如索尼G500/G520、EIZO T76X/T96X等。

小提示：新手对珑管的简单辨别

特丽珑和钻石珑显像管中的栅条需要用一到两根“阻尼线”来起固定作用，因此17英寸以上的特丽珑和钻石珑显示器屏幕上会有隐约可见的两根横向细线。

（2）三菱的Diamondtron（钻石珑）同样是荫栅式显像管，并使用三枪三束电子枪结构。钻石珑管具备图像细腻、色彩逼真的优点，尤其是聚焦能力上佳。后期的高亮钻石珑管亮度大幅度提升，实现了文本、图像等多方面的综合效果，更适合于文本、图像、游戏、DVD/HDTV等多方面的应用，代表产品如NEC FE2111SB、三菱 DP930SB/RDF223X、饭山903/203等。

对多数用户而言，考虑性价比，选择二手大屏显示器显像管时可依次选择：高亮纯平钻石珑→纯平特丽珑→纯平钻石珑→其它纯平管→超平管→柱面管→平面直角管。

二手大屏显示器产品导购

大屏专业显示器动辄数千元，所以主要被用在大企业、平面设计、三维动画、印刷排版、军用等专业场合。

目前二手大屏显示器的指标都能满足一般应用需求，如带宽和行频都能满足1600×1200@75Hz以上（特别是主流21～24英寸的产品）。喜欢玩游戏和视频欣赏的用户可选采用高亮管具备高亮调节功能的产品，对色纯要求较高的用户可选择具备带有全球地磁调节功能的产品。

而为了方便大家选购，下面笔者就介绍几款目前市场上常见的二手大屏显示器产品，以便大家在选用时更能有的放矢（以下参考价格来自一些二手显示器网站）。

小提示：利用Nokia Monitor Test这类软件能简单快捷地对二手显示器的聚焦、色纯、几何失真、对比度、亮度等方面进行检测，这比单纯看Windows桌面或壁纸更容易发现问题。如果在当面选购时，二手彩显经销商不提供这类检测软件，且不允许购买者自行携带软件检测，至少说明其对自己销售的二手显示器品质信心不足。

●NEC MultiSync FE950+



参考价：799元（替代膜）

19英寸，三菱第二代纯平钻石珑管，中心栅距0.24毫米，边缘栅距0.25～0.27毫米；内置5分段全球地磁校正、三原色独立色彩校正及分段式汇聚校正功能，

推荐分辨率1600×1200@85Hz，2002年左右出厂。

●NEC MultiSync FE991SB

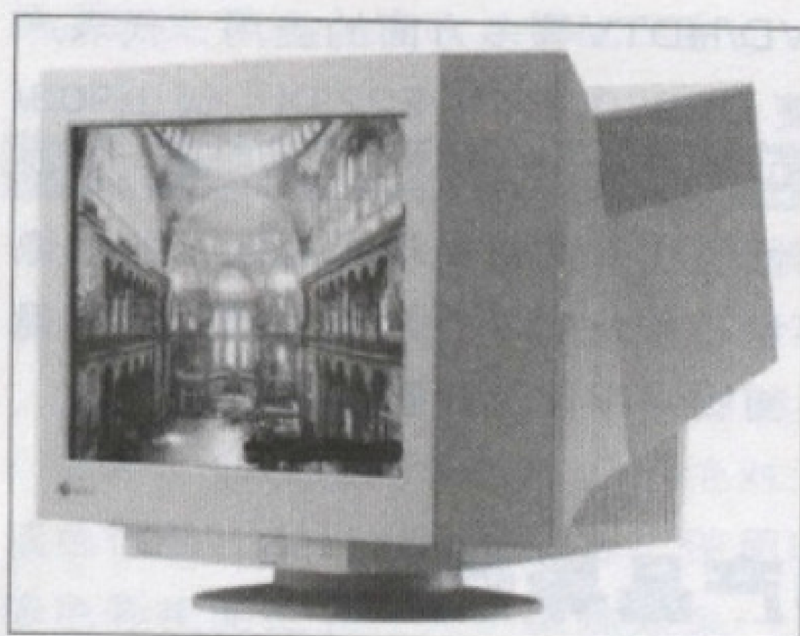
参考价：850元（替代膜）



19英寸三菱第三代超亮钻石珑管（M2+），0.24中心栅距，0.25～0.27边缘栅距，3种超亮模式。最高分辨率2048×1536@65Hz，2003年左右出厂。

●EIZO FlexScan T962

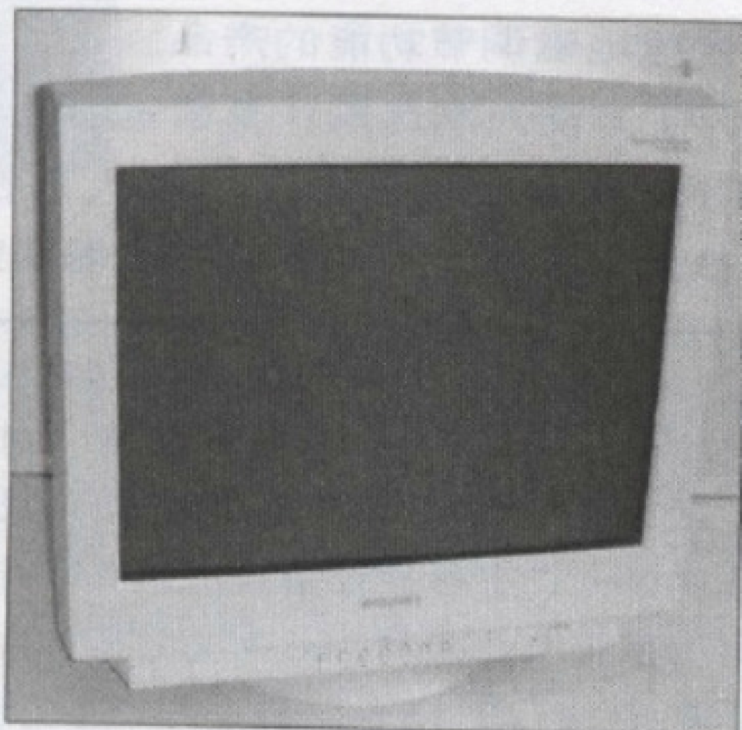
参考价：950元（替代膜）



T962是EIZO的21英寸旗舰级产品，采用索尼纯平特丽珑管，360MHz带宽，内置SMP屏幕控制系统；外置4口有源USB集线器，最高分辨率2048×1536@80Hz，典型分辨率1600×1200@108Hz。具备全球磁场无级调节功能，6档14阶RGB独立无级色温控制，2001年出厂。

●三菱RDF221S

参考价：1050元（原膜）/900元（替代膜）



采用22英寸第二代纯平钻石珑管，3档高亮功能，350MHz带宽；具备全球地磁校正、专业级无阶色彩自定义校正、12阶无级色温精确控制。峰值分辨率2048×1536@71Hz，典型分辨率1600×1200@96Hz。通过TCO'99等安全认证，2001年后出厂。

●IBM P275

参考价：1200元（替代膜）

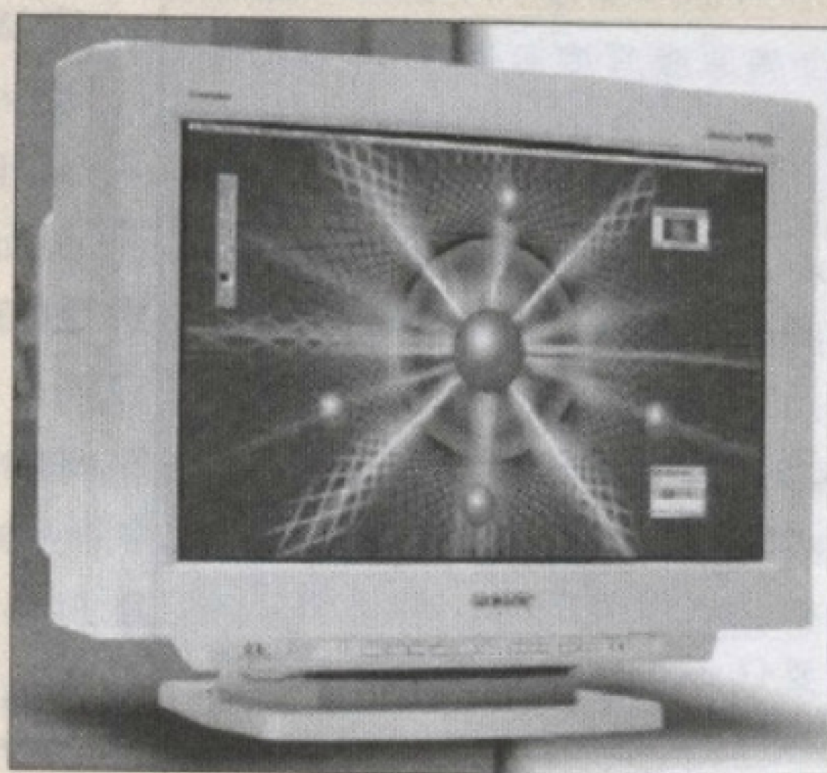
黑色的IBM P275（实际上是索尼OEM的，与索尼原厂G520是一个型号）采用21英寸纯平特丽珑管，0.24毫米栅距。341MHz典型带宽，支持全球地磁校正和方便的ASC自动控制功能，双输入接口可面板直接切换；超短机身设计，支持sRGB色温，通过TCO'99认证。典型分辨率1600×1200@105Hz，最高分辨率2048×1536@80Hz，2002年后出厂。



●索尼 GDM-W900

参考价：1300元（无膜）

24英寸的GDM-W900（OEM给SUN公司的型号为90W10）是一款独特的16：9宽屏显示器，采用超平特丽珑管，是专为CAD/CAM/CAE等专业用户设计而推出的机型，对玩游戏看电影来说也是很不错的选择。典型带宽300MHz，标准分辨率1600×1200@95Hz，最高分辨率2048×1536@72Hz。具备HD15标准显卡接口和专业BNC5接口，支持双主机输入及面板直接切换，内置4口有源USB集线器。通过TCO'95认证，1999年制造。



●三菱 DP2060U

参考价：1500元（原膜）/1200元（替代膜）

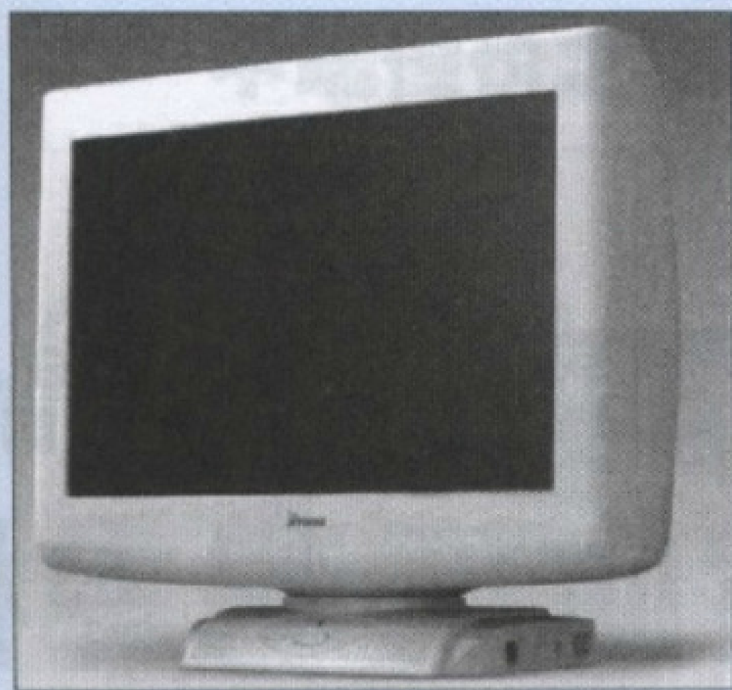


22英寸的DP2060U采用第二代纯平钻石珑管，0.24毫米栅距，390MHz峰值带宽，2048×1536下刷新率可达83Hz，1600×1200下可刷到108Hz。它支持全球磁场调节和5档用户模式无级色温控制，通过包括TCO'99等多项安全认证。还支持3段色彩增益调校，4级亮度模式预设，双接口输入，内置4接口有源USB集线器。制造年份在2002年左右。

●IIYAMA HA202D

参考价：1500元（原膜）

采用22英寸第二代纯平钻石珑管，具备方便易用的导航控制盘设计，支持3种高亮模式直接切换。具备专业级



的丰富菜单控制系统、独有的伽马校正功能、全球地磁校正、双接口设计可连接双主机、内置有源音箱等。最高分辨率2048×1536@90Hz，典型分辨率为1600×1200@120Hz，其底座带有有源USB集线器（4口），2002年以后出厂。

三、网淘指南

国内各地市场上的二手显示器中，17英寸及以下的产品多为本地用户、网吧淘汰而来，而二手大屏专业显示器多出自广东一带（内地很少有企业全面淘汰大屏专业显示器的，因此这里二手产品多来自境外，多为企业破产、更新设备等淘汰而来）。

对于上海、广州、北京、成都等大城市的读者来说，到二手市场上二手显示器的专卖地点便能买到。但对于中小城市的读者来说，当地一般不会有二手大屏专业显示器的销售，这时可到网上选购，不仅价廉物美，亦很方便（一般通过公路货运到当地）。下面笔者就介绍几家老牌的二手显示器网站（或论坛）。



网淘二手产品需仔细鉴别

●特别提示：在网上购买二手大屏专业显示器，最重要的一点就是找到一家较正规、长期经营二手显示器的商家购买，这样的商家不仅货源充足（防止买到价格更高的几手货或炒货），一般还能提供一年左右的免费保修，还能在很大程度上防止一些不法JS空手套白狼或以次充好。保修这一点是非常重要的，虽然严格挑选过的二手专业级显示器在一两年出问题的概率并不高，但毕竟是有风险的，完全不能提供保修的话不买也罢。

○淘宝网CRT显示器专区

http://list.taobao.com/browse/11-1105-110518/110518.htm，有众多二手商家驻扎，建议大家只选择支持淘宝“支付宝”的卖家交易，才能保证自己的利益基本有保障，并事先谈好。如果货色与之前商谈的不一致，返回运费由卖家支付。

注：“支付宝”是淘宝提供的一种服务，买家可先给淘宝网汇款，买家收货并表示满意后，卖家才能从淘宝网拿到钱，货/款都安全，值得对网淘不放心的读者选择。

○易趣网显示器专区

http://computer.listings.ebay.com.cn/_W0QQfromZR4QQsacatZ3694QQsocmdZListingItemList，有众多二手商家驻扎，同样只选择支持“安付通（类似支付宝）”及好评率较高的卖家交易。

○广州“非常点距”

http://bbs.fcdj.net，目前国内较好的二手CRT大屏显示器销售网站，货源充足，价格低廉，立足广州（包运费），在二手显示器网站中信誉较好，货品成色也一般能保证。收到货后“不满意可无条件退货”，实行1+2年无后虑保修。

○上海和生

http://www.hoson365.com，较知名的二手CRT大屏显示器销售网站，立足上海，货源充足，广州发货（包运费），在二手显示器网站中信誉不错。其承诺的售后服务较好，实行一年免费保修+两年成本保修。

○彩显帝国

立足广东大沥，是目前国内较有名气的二手彩显经销商，高、中、低档产品皆有。“彩显帝国”常驻淘宝、易趣网，交易好评率较高，支持“安付通”和“支付宝”，其出售的所有显示器均承诺一个月有问题包换，一年免费保修（服务、维修、再包装、运费、全部人工费及修复所需零配件全部免费），终生免服务费维护。

○北京彩显之家

http://www.cxzj.com.cn，一家立足于北京的老牌二手显示器销售网站，在玩家中有较好口碑，货源与品质有保证，但价格相对南方的商家稍贵。它主要面向京津冀地区用户，这些地区的用户可上门选购；外地用户不包运费，运输费用一般由双方各负担一半。彩显之家实行一年免费保修，3个月保换及一周内无条件退货的服务。

需要特别说明的是，商家毕竟是商家，这几家规模较大的二手显示器网站在商业竞争上也非常激烈，有时甚至会彼此有不太客观的评价。所以大家在选用二手大屏显示器时，一定要多长心眼，擦亮眼睛，尽量选择成色更新，包运和售后服务更好的产品，并事先讲好成色标准和包换事宜，这样才能淘到更满意的商品。

通过本文的介绍，笔者相信你对如何购买二手专业大屏显示器有了基本了解，而这些本来高高在上的专业大屏显示器也一定让你怦然心动了吧，对自己的鉴别能力有信心的话，不妨一试。

2005太平洋IT产品年度横向评测专栏

编者按： 作为国内知名的大型IT资讯网站，PConline（太平洋电脑网）举办的IT产品年度横向评测颇具影响力。该年度横评活动始于2000年，今年已是第6届，将于2005年12月结束。近年来本刊与PConline网站在行情内容方面一直保持良好合作，而作为本届“太平洋IT产品年度横向评测”的独家合作专业平面媒体，《大众软件》将一直关注本次活动，并在每月精选一些内容作简要介绍。



36款迅驰 II 笔记本评测

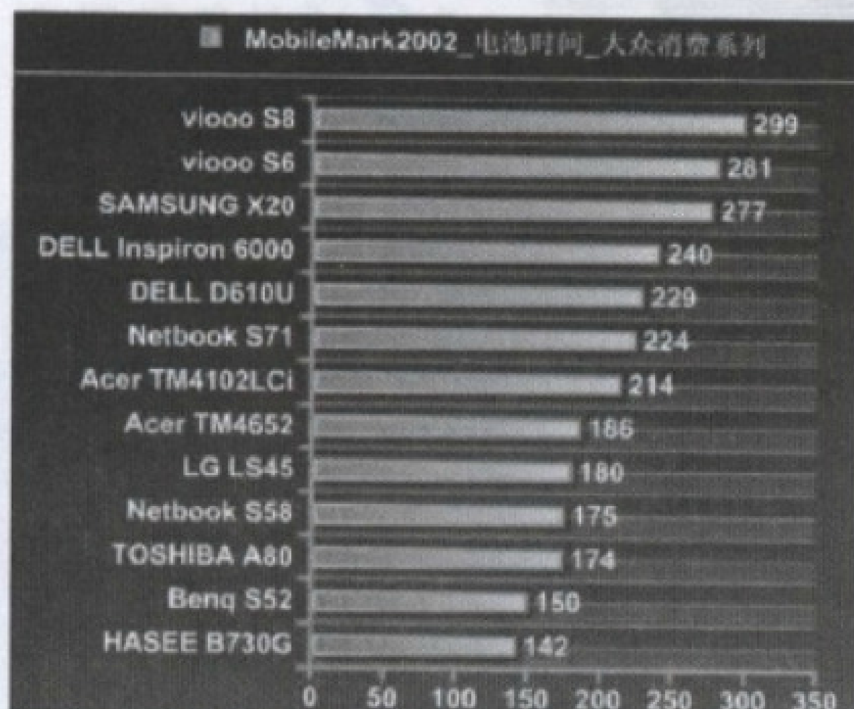
链接： http://www.pconline.com.cn/pingce/2005/wz/notebook/0507/655059.html

主要看点： 最近半年内，基于Intel 915新平台的笔记本电脑产品不断推出，目前基于新平台的中、高、低端笔记本产品已形成一定的市场规模，消费者的选购目标也都开始转移到新产品。本年度评测汇总数十款上市迅驰 II 笔记本电脑的详细信息，给读者提供颇具价值的购机参考。

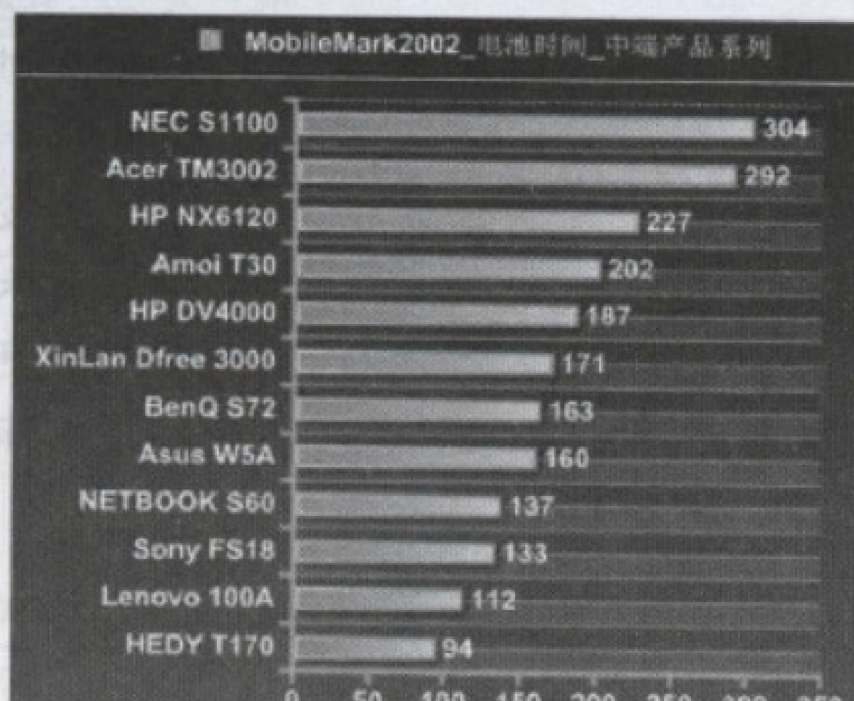
焦点结论： MobileMark2002性能与电池继航能力测试。结果很有趣，从低端到高端，性能逐步提升，然而电池时间随性能的提升而下降；整体来说，迅驰 II 笔记本的电池续航时间普遍在2个半小时至3小时之间，比迅驰一代动辄4小时以上的成绩相去甚远。越大众化的迅驰 II 笔记本的平均电池寿命越长，看来电池寿命与性能很难两全。这也就是笔记本产品“要电池时间就要牺牲性能，要性能就要牺牲电池时间”这条矛盾的规律，虽然随着电池技术不断发展、笔记本的整体功耗不断得到有效的控制，但这一矛盾体在迅驰 II 产品里仍无法缓解。



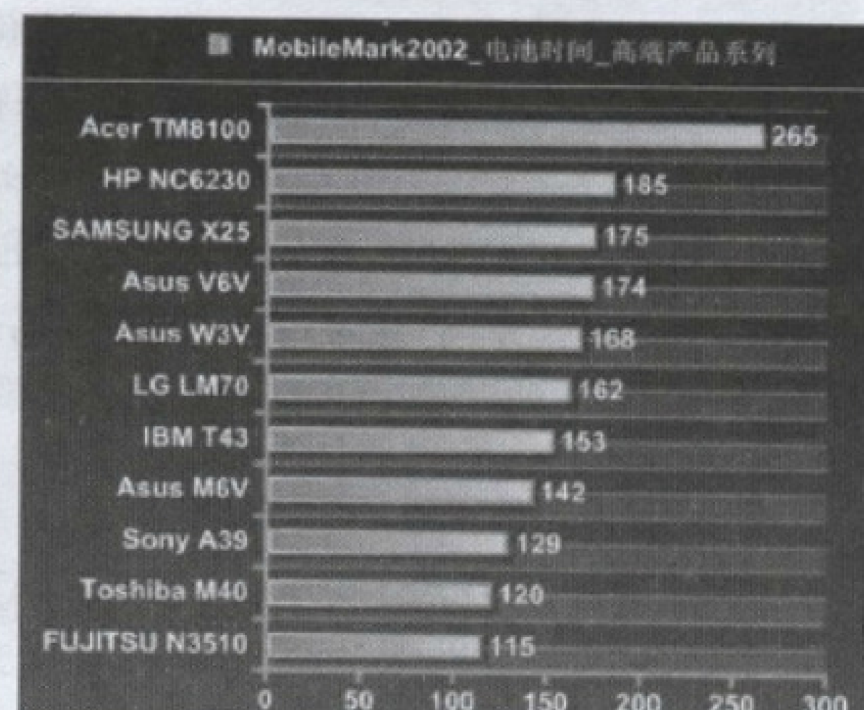
MobileMark 2002测试平均成绩



大众消费系列MobileMark电池寿命（单位：分钟），平均值：213.15

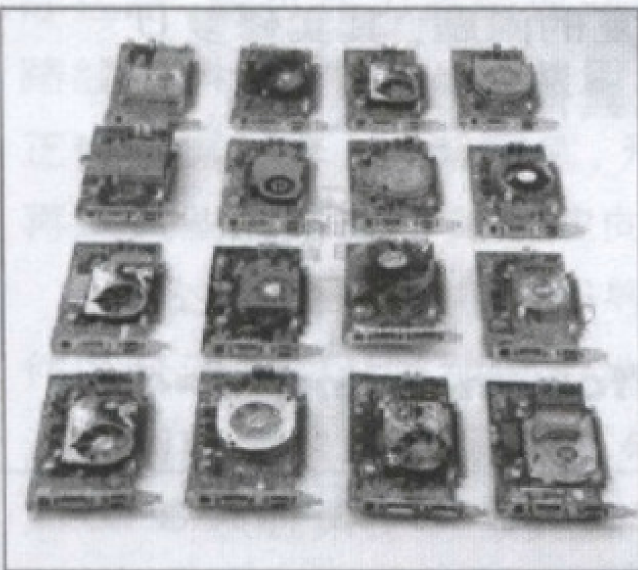


中端产品系列MobileMark电池寿命（单位：分钟），平均值：184.41



高端产品系列MobileMark电池寿命（单位：分钟），平均值：162.55

中端性价之王：16款6600GTPCI-E显卡横向评测

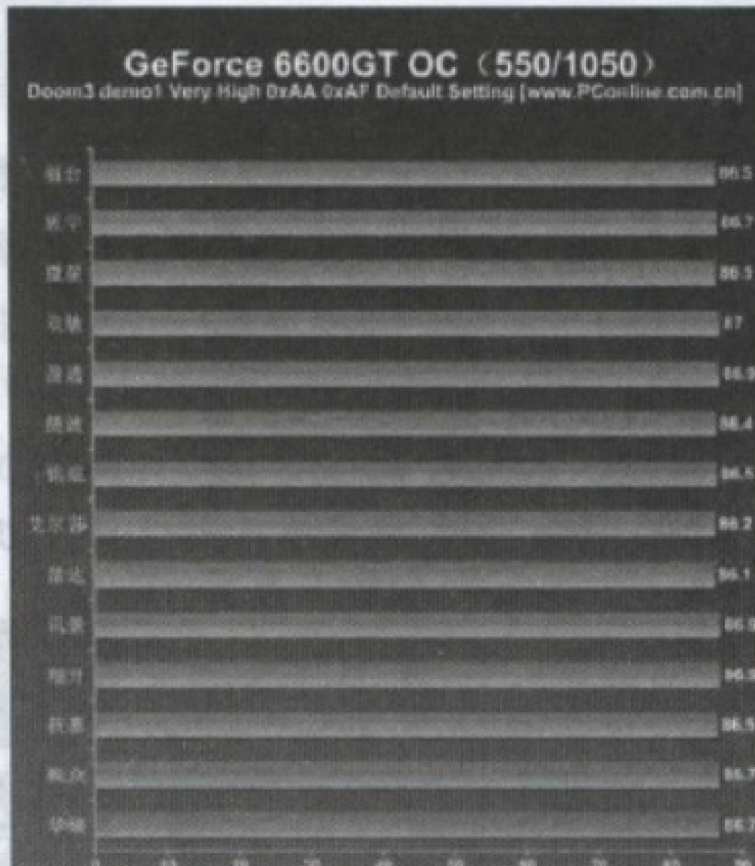


链接： http://www.pconline.com.cn/pingce/2005/wz/diy/0507/655309.html

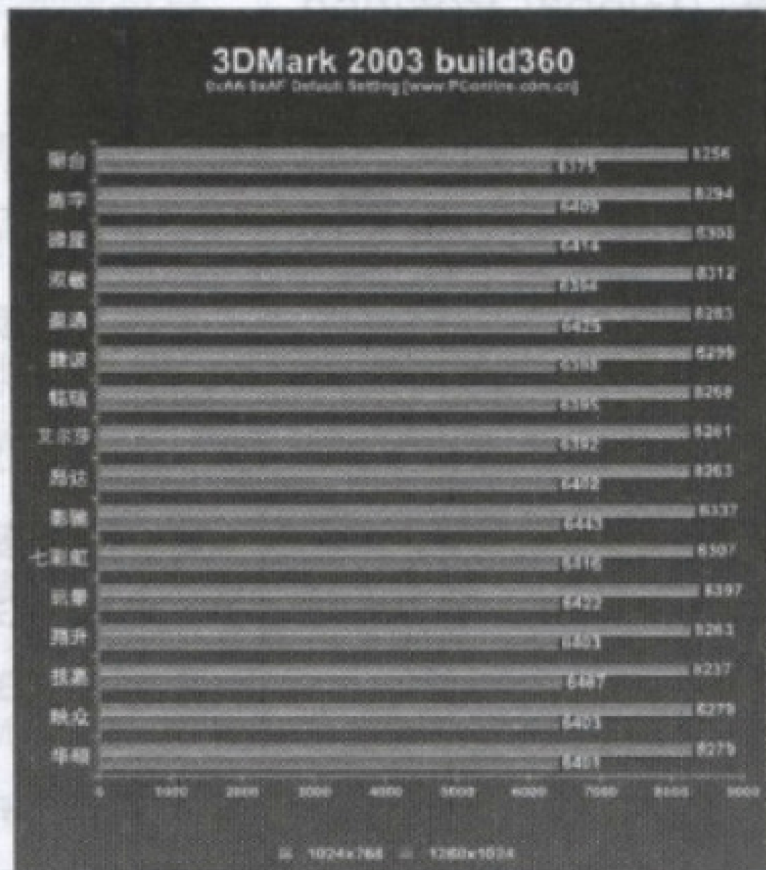
主要看点： 毫无疑问，目前在中端/准高端市场上最耀眼的战士当数NVIDIA的GeForce 6600 GT，特别是在PCI-E平台上其占据着中高端主流显卡的较大市场份额。这次评测中汇集了市面上16个主流品牌的GeForce 6600 GT PCI-E显卡进行大规模的横向评测，为消费者购买GeForce 6600 GT PCI-E提供了有价值的参考依据。

焦点结论： 3D Mark03、3DMark05与DOOM3等游戏测试项目中相当接近的成绩。

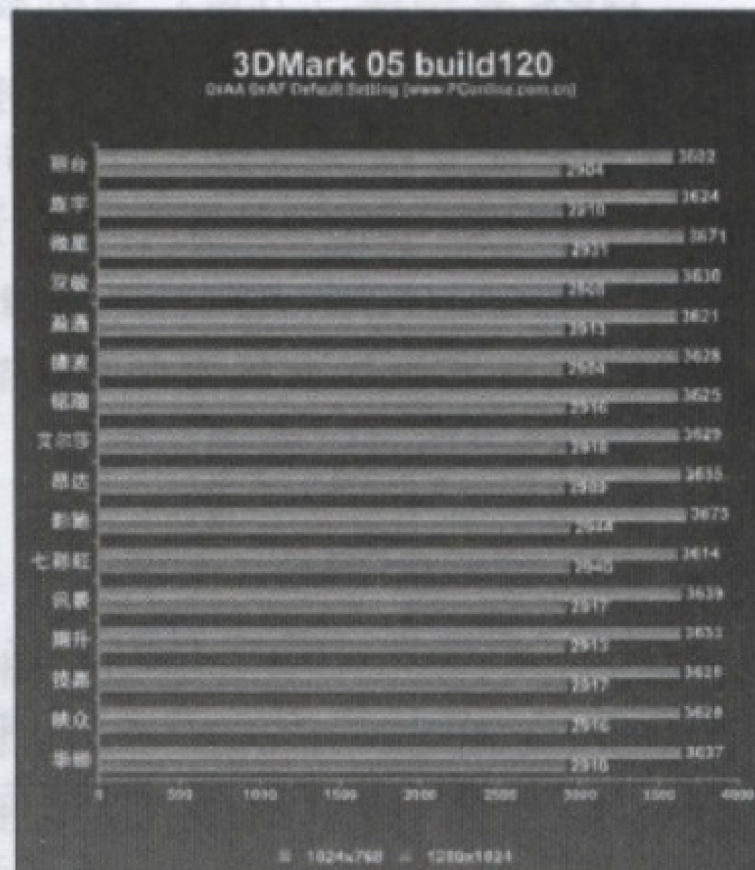
其实有心的读者也会发现，《大众软件》杂志近年的显卡评测专题主要是针对不同规格的显示芯片，很少针对同类显卡开展横评，也是考虑到在公版PCB设计和显示芯片厂商公版驱动几乎一统天下的今天，不同品牌、相同规格的同类显卡在性能方面的差别的确不太明显。这次太平洋电脑网同行们的测试结论也证实了这一点，我们建议购买这类显卡的读者朋友将更多眼光投向显卡的显存规格、散热设计、噪声控制、售后服务等方面。



各品牌6600GT PCI-E显卡同样幅度超频后的DOOM3成绩，依然难解难分



各品牌6600GT PCI-E显卡的3DMark03成绩，相当接近



各品牌6600GT PCI-E显卡的3DMark05成绩，伯仲之间而已

精彩荟萃：18款彩屏MP3播放器横向评测



链接： http://www.pconline.com.cn/pingce/2005/wz/mp3/0508/690312.html

主要看点： 彩屏MP3毕竟还是一个比较新鲜的事物，并不为所有消费者熟悉。该评测搜集了囊括低、中、高各种档次的18款最具代表性的彩屏MP3产品，进行详尽的横向对比评测，为大家呈现最为精彩的彩色世界。

常见彩屏MP3播放时间与传输速度比较表

型号	USB充电	播放时间	电池种类	传输速度
丹丁DX-9	支持	15小时20分	内置锂电池	快
台电TL-C120	支持	12小时	内置锂电池	快
盈通 YN-ZIPO	支持	7小时15分	内置锂电池	一般
aigo F258	支持	10小时20分	内置锂电池	一般
KISS KS900	支持	8小时30分	内置锂电池	极快
酷比CUBE31	支持	15小时	内置锂电池	极快
现代 HY-6618	支持	7小时	内置锂电池	一般
昂达VX909	支持	13小时	内置锂电池	一般
比萨550	/	约6小时	一节5号电池	一般
HEDY MX717P	/	6小时15分	一节7号电池	一般
DEC F62R	支持	5小时20分	内置锂电池	慢
JNC SSF9000	支持	11小时	内置锂电池	极快
SAFA M820F	支持	13小时20分	内置锂电池	一般
歌美 B6	支持	7小时30分	内置锂电池	快
三星 T7	支持	约10小时	内置锂电池	一般
明基 Joybee220	支持	9小时25分	内置锂电池	一般
索创 Q8	/	18小时	一节5号电池	一般
TRULY MP305	支持	约7小时	内置锂电池	一般

焦点结论： 彩色屏幕为用户呈现了更为缤纷的世界，奉上了更为亲切友好的人机交互界面，是传统单色LCD屏幕无法比拟的。通过彩屏为基础向外扩展的诸多性能，大大丰富了MP3的应用，诸如视频播放、图片浏览、文本阅读、记事本、游戏等娱乐功能相继加入，使MP3俨然成为一个微型随身娱乐中心。随着技术的逐渐深入，成本的持续下降，市场需求的不断催生，相信MP3将尾随手机加速进入彩屏时代。

另一方面，目前彩屏MP3最典型的问题是屏幕均过于窄小，影响了视觉效果，更加直接降低了视频播放、图片浏览等功能的实用性。此外彩屏MP3的电池寿命也值得关注，毕竟实用性必须建立在充足电力供应的基础上。P

问题交流

编者按：最近一段时间，很多读者来信问到U盘损坏如何修复的问题，其实修复U盘和修复硬盘没有本质的区别，大家可尝试使用硬盘修复工具修复U盘。另外，重要数据最好不要长期存储在U盘上，要注意备份。

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家　龚胜 苏旅

GPS应用热点问答

■四川　龚胜

GPS是全球（卫星）定位系统（Global Position System）的缩写。曾经这还是一个离我们很遥远的"高科技玩意儿"，如今随着人们生活水平的提高，相关产品价格下跌，GPS在各个领域的应用越来越广泛，能为我们驾车和出游带来很多方便。对此感兴趣的朋友也日渐增多，最近不少读者发来邮件咨询相关问题，这里就对GPS的应用热点话题进行答复。

问：请问GPS的工作原理及主要作用是什么？

答：全球定位系统利用导航卫星进行测时和测距，使在地球上任何地方的用户，都能得到他们所处位置的方位（经纬度、海拔高度）以及运动方向、速度等参数。GPS的工作原理并不复杂，简单说来，就是利用接收到卫星发射的相关信号，再应用物理学和几何学的一些基本原理来进行定位。

GPS的作用很多，以前多用于军事、专业测量等目的。而现在已融入到我们的日常生活中，比如说，当你去一个陌生的地方时，有了GPS导航定位，就不怕迷路，你可在地图上任意设置地标，记录经常去的地方。对于户外运动爱好者来说，GPS能让你记录移动距离、速度等各种有用的参数。

问：请问使用GPS能知道前进的方向吗？

答：GPS没有指北针的功能，静止不动时它是不知道方向的，但一旦动起来，它就能知道自己的运动方向。GPS每隔一秒更新一次当前地点信息，每一点的坐标和上一点的坐标一比较，就可知道你前进的方向。不同GPS关于前进方向的算法是不同的，基本上是最近若干秒内你的前进方向，所以除非你已走了一段并仍然在走直线，否则前进方向是不准确的，尤其是拐弯时你会看到数值在变个不停。GPS中方向是以多少度显示的，这个度数是手表表盘朝上，12点指向北方，顺时针转的角度。有很多GPS还可用指向罗盘和标尺的方式来显示这个角度。GPS的方位角是以正北作为0度，正东为90度，正南为180度，正西为270度。

问：请问有GPS配合地图如何使用？

答：GPS与详细地图配合使用时有最好的效果，如果你有目的地附近的精确地图，可预先规划线路，制定行程计划，按照线路的复杂情况和里程，建立一条或多条线路（Route），读出路线特征点的坐标，输入GPS建立线路的各条Legs，并把一些单独的标志点作为路标（Landmark/Waypoint）输入GPS。行进时可利用GPS确定自己在地图上的位置，也能按照导向功能指示的目标方向，配合地图向目标前进。同时一定要记录各规划点的实际坐标，最好再针对每条规划线路建立另一条实

客座专家 fly

《阿猫阿狗2》问题集

问：游戏中收集的物品有哪些？都在哪里收集呢？

答：所有可重复获取的物品及收集地点如下——

鬼屋

储藏室：活性石灰、石灰

餐厅：砂糖、面粉

不是约翰的路

画家小屋：颜料（画室）；变质醋、腐烂蕃茄、辣椒（厨房）

UFO电器行：铜线、铁片、省电灯泡、铜线

农人小屋A：电池、铁片（卧室B）

劳伦斯家：毛线（客厅）；橡皮筋；厨房：辣椒、腐烂蕃茄（卧室B）

安婆婆家：省电灯泡、电池、毛线（客厅）；受潮面粉（猪圈）

大兵路

路上：蕃茄、马铃薯

亚历山大家：油漆（地下室）；毛线（卧室）

农人小屋B：稻草、腐烂稻草，番瓜（储藏室）；棉花（阁楼）

蛋糕北路

路上：变质咖喱

贺门家：铜线、钢丝（卧室）

农场主人家D：变质面粉，腐烂马铃薯（厨房）

农人小屋G：变质面粉、生虫面粉（储藏室）

钓鱼街

街上：树叶、水、铁钉、生锈铁钉、铜线

公寓A：树叶、水（客厅）；纸、报纸（卧室）；生虫砂糖、面粉（厨房）

老爷路

路上：竹子、尼龙丝、毛线、铝罐、树叶、有机玻璃、塑料

客座专家 龚胜 苏旅

际线路，既可作为原路返回时使用，又可回来后作为实际路线资料保存，供以后使用。如果每次出去玩都能带一组正确数据回来，逐渐积累，形成自己的地理数据库，以后再走这些线路就可免除雇向导和迷路之苦了。

在这里我们要将GPS导航软件与GPS纯电子地图软件区分清楚。GPS纯电子地图软件，必须依赖地图存在，没地图就没法用，而GPS硬件导航器、GPS导航软件，如GPS领航员、GPSLOOKer等，不依赖地图，没地图也能用——可在只有地名坐标，而道路不明确的情况下，利用GPS本身的指向功能到达目的地。

问：请问PPC上的GPS软件有哪些选择？

答：与PC相比，PPC具有体积小巧、方便携带的特点，因此PPC成为许多朋友搭建导航平台的首选。PPC上的GPS软件也非常多，这里为大家简单介绍几个常用的。

天行者：是国内出产的一款优秀GPS导航软件，最大优点在于地图详尽，定位准确，导航能力强，缺点主要是速度较慢，地图压缩率较低，而且售价昂贵。

趴趴走！（PaPaGo！）：是中国台湾省制作的一款优秀GPS导航软件，主要优点是导航能力强、速度快，最新的v7版本更是具有革命性地“超拟真全景3D视野导航（所见即所行）”设计，可清楚地看到前方的路况，给驾驶者前所未有的真实感觉。中国香港的Mapking和大陆的领航星都采用了其引擎设计，足见其功能之强大。最大缺点是内地地图不十分详细。

OziExplorer CE：前面介绍的几个都是傻瓜化的导航软件，自带地图，只要连接上GPS就可立即使用，而OziExplorer CE是一款专业化的地图软件，采用了开放的地图格式，可方便地DIY地图。

除了这几款GPS导航软件，PPC上还有很多专业的GPS定位软件，比如VisualGPS，可用图示显示当前速度、高度、方向、卫星星历，而且还是接受器初始化时的强大搜星工具。

问：请问怎么才能得到GPS的导航电文？

答：拿到GPS接收机后，按照说明书装好驱动程序，连接好电脑，使之能正常使用，此时关掉电子地图软件，打开Windows自带的通讯工具——“超级终端”，在选择端口时选择GPS接收机所在的端口，波特率选择4800，和GPS接收机一致；数据流量控制选择“无”；其他设置遵照默认即可。点击“确定”后就可接收到GPS接收机输出的导航电文了。定位之前的数据，可看到大多数数据为零，而已定位后的数据，其中电文共分为4种，分别为GPRMC、GPGGA、GPGSA、GPGSV。关于4条电文的具体含义，这里就不作详细解释了。通常我们最为关心的是其中的经纬度数值。另外在PPC上，有不少较专业的GPS导航软件，都带有导航电文的显示功能，使用起来就更方便了。

问：请问如何选择PPC上使用的GPS接收器？

答：用于PDA的GPS设备严格意义上说只是一个接收器，它负责接收卫星信号，并把数据传递到PDA，由相应的软件进行处理。根据GPS与PDA之间的接口不同，主要可分为3种：GPS Mouse、CF卡式GPS、蓝牙GPS。

GPS Mouse的数据接口主要为RS232（9针串口）、PS/2（鼠标口）、USB口3种。可通过一根转接线与PDA相连使用。CF GPS设备插在PDA的CF扩展槽中，通过PDA供电。二者联系紧密，携带方便，非常适合车载和一般休闲旅游。蓝牙GPS，通过蓝牙与PDA连接并传输数据。它适用范围广，只要具有蓝牙功能的PDA，包括PALM、PPC都能用。

如果你的PPC没有CF插槽，没有蓝牙，只能用GPS Mouse；只有CF插槽，没有蓝牙，可购买带SD插槽的CF GPS，或GPS Mouse；没有CF插槽，只有蓝牙，购买蓝牙GPS；双卡插槽，没有蓝牙，当然购买CF GPS；双卡插槽，有蓝牙，建议购买CF GPS，比蓝牙的使用

镇长家：纸（书房）；布、毛线（卧室）；橡皮筋、尼龙丝（阁楼）
木桶镇政府：水、果汁（接待室）；竹子（镇长办公室）
木桶镇集团协会：纸、胶水（工作室）
阿康家：胡椒粉、马铃薯（厨房）
服装店：丝绸
裁缝店：布、丝绸
办公室C：报纸

这是路

路上：有机玻璃、弹簧、铁钉、竹子、腐烂蕃茄
知足餐厅：砂糖、咖哩
横肉厨师家：布（客厅）；清洁剂（洗手间）
公寓E：铁钉、尼龙丝（客厅）；棉花（卧室）
肥客家：水（洗手间）；铁钉、生锈铁钉（卧室）

爱神街

街上：水、污水
公寓B：酒精、水（客厅）；砂糖、芥茉、盐（厨房）
卡文家：弹簧、钢丝（客厅）；打火机、电池（卧室）；面粉（厨房）

木桶书城：纸、报纸
占卜屋：消毒水、香蕉水、果汁

决斗街

鲍利家：芥茉（厨房）；皮革、人造皮革（休闲室）；胶水、丝绸（卧室）
鞋店：皮革、牛皮、人造皮革（大厅）；弹簧、钢丝、铁片（卧室）
公寓C：省电灯泡、布（客厅）；灯泡、布、塑料（卧室）

哈哈街

餐厅厨师家：冰、洋葱（厨房）
好吃餐厅：陈年醋（厨房）
闪腰侠家：辣椒、胡椒粉、盐（厨房）
木桶报社：报纸（接待室）
报社老板家：面粉（厨房）

早安一路

学无涯书店：报纸（大厅）；纸（卧室）
学校大厅：橡皮筋、尼龙丝

客座专家　龚胜 苏旅

更加稳定、方便。决定了GPS类型后，就需要挑选具体品牌了。购买之前，在网上多搜索一下，看看大家的经验，像HOLUX、NAVMAN等大厂的GPS产品都是不错的。

读者　派派熊问：为什么我现在的四色打印机在彩色模式下速度很慢？我现在的打印机墨水不是很耐用，这是怎么回事？我能否选择兼容墨盒？

答：现在的市场上喷墨打印机都有着各自的价格定位，其采用的零件质量、色彩数目和打印效果决定了它所面对的客户群。因此，如果你购买的打印机价位是几百元的水准，其打印性能肯定无法和价格昂贵的高速专业喷墨打印机相比的。当然，喷墨打印机彩色打印速度慢的原因还有一些。比如同样是彩色打印，高质量照片打印模式就要比一般质量打印模式速度慢，而一般质量打印模式又比普通文本打印模式速度慢。而且Windows操作系统本身的运行效率也直接影响打印速度，如果你在打印机工作时执行其他USB设备、打开很多网络浏览器窗口或执行大型的3D游戏，那么也会使打印受到影响。

许多喷墨打印机自带的墨盒容量一般都不是很大，大多只作开机测试使用，所以建议购机时再多选购几个墨盒。同时，喷墨打印机本身有着自动清洗喷头功能（其实是以浪费墨水的代价来清洗的），如果不是一次性大批量打印而是零散使用，那么往往就意味着只能实现更少的打印量。一般情况下，许多喷墨打印机在墨盒上采用特殊IC记忆芯片，自动记录墨水使用情况，如果探测到某墨盒的墨水耗完就会发出指令报废墨盒，这样就完全杜绝了用户额外灌墨。现在也有不少厂商推出了更为廉价的带芯片兼容墨盒，选择其中的品牌产品是完全可作为原装墨盒的替代品使用的，不过，许多兼容墨盒除打印效果外，其打印保存时间还是不如原装墨盒。两相比较，就看你自己如何权衡了。

湖南　苏旅

读者　李冰问：我和3邻居联机，但电脑在网上邻居中只能看到自己，而看不到其他电脑，这是怎么回事？还有，我的主板是KT400A，现在插有一条256MB DDR内存，刚买了一条HY 512MB DDR内存，但不能识别，这是怎么搞的（单独用可以）？

答：首先我建议你使用Windows操作系统的Ping指令Ping一下本地IP地址或主机名（在开始菜单的“运行”中直接键入“ping localname”，假如本机名为localname），同时检查网卡和IP网络协议是否安装完好。如果Ping指令不通，说明一些网络协议有问题，必须重新设置NetBEUI协议和TCP/IP协议，而且要保证网内机器的协议是一样的。如果Ping指令有回应则说明网卡和网络协议设置都没有问题，故障可能出在网络连接上，你可试着检查网线和集线器（或交换机）的接口状态，当然及时查杀病毒也是关键。

新内存无法使用的问题，首先可利用替换法判断主板和内存是否有兼容故障，一些老主板跟新的DDR内存兼容不好，而且不同品牌型号之间的内存也会有不适应的情况，甚至不同容量的内存混插时也会出现不能识别的现象。建议你先仔细看看主板说明书对内存设置的说明，此外到主板厂商的网站上去下载并更新最新的BIOS文件也有助于解决部分兼容问题。同时你可试着更换其他品牌或容量的内存，这些都有助于问题的解决。

湖南　苏旅

读者　赵升强问：我打算买一台**激光打印机**，主

早安二路
路上：有机玻璃
资源协调仓库：汽油
教堂：彩色玻璃（大厅）
安布罗斯家：颜料、变质颜料、纸（地下室）
木桶学术机构：水、塑料
铁路酒吧：酒精、水
东尼家：肥皂、毛线（客厅）
阁楼：塑料、再生塑料
祈祷路
路上：油漆、铁片，树叶
费拉里家：腐烂番瓜、生虫砂糖（厨房），漏液电池、汽球（卧室）
班尼特家：汽油、铁片（客厅）
伟人纪念路
油油老爹家：胶水（卧室B）
油拉雅家：金箔、锡纸（客厅），打火机、布、毛线（卧室A）
公寓D：省电灯泡、塑料、再生塑料（客厅），强效肥皂、橡皮筋（卧室），蕃茄、马铃薯、洋葱（厨房）
玩具店：弹簧、汽油、铁片
拯救世界协会：纸
音乐路
啤酒屋：酒精
木桶旅馆：漏液电池、生锈铁片（客房B）
唱片行：塑料（试听室），钢丝（大厅）
梦之路
公寓I：食品包装纸（厨房），树叶（客厅），颜料（卧室）
瑞格家：变质苏打粉、腐烂洋葱（厨房）
公寓J：醋、酒精（厨房）
公寓K：清洁剂（洗手间）
圆圈路
路上：油漆
海伦阿婆家：婴儿肥皂（卧室）
五金店：万用胶水（大厅）
蛋糕店老板家：生锈铁钉（阁楼），番瓜、洋葱、生虫砂糖、苏

客座专家 龚胜 苏旅

要用于家用打印。请问是否合适？为什么同样是A4尺寸，价格却相差几千块钱，有什么区别吗？此外彩色激光打印机是否比喷墨打印机来说更好些？

答：目前出现了不少低价位的家用/小型商用级黑白激光打印机，其价格多在1500元以下，相比前些年而言性价比大大提高了。如果日常的黑白文档打印量较多的话，建议优先选购黑白激光打印机，打印效果不错，大批量工作状态下单页成本较低。不过，购买之前也要关注一下产品的鼓粉等耗材价格及保修期等问题。如果你日常的黑白文档打印量不多的话，家用彩色喷墨打印机也许是个更好的选择，因为其不但单机价格较低，黑白打印成本尚可，而且通过使用廉价的兼容墨盒后，性价比更高。而且喷墨打印机还能支持彩色文本输出，也可满足用户额外的色彩需求。

打印机价格差异较大的原因主要在于其负荷设计能力差异上。许多低端激光打印机仅采用GDI设计及内存共享模式，同时对感光器简化设计，这样大大降低了制造成本，但也换来了相对较低的打印速度，同时作为共享网络的打印性能更是降低不少。

相比之下，更高价位的打印机在这方面自然就要先进不少。不过，对于一般家庭和小型商务用户而言，选择低端激光打印机已足够用了。在彩色输出方面，目前激光打印机多采用Laser和LED两种技术，前者为主流，但彩色打印速度较慢，而且最高分辨率打印效果不见得比喷墨打印机更好，彩色激光打印机的强项还是在于能保证大批量工作状态下较低的单页成本，同时也能保持长期而稳定的使用效果。相比之下，彩色喷墨打印机单页打印成本较高，而且受使用环境的影响较大。不过，作为一般的家庭用户而言，彩色喷墨打印机应该还是首选。

湖南 苏旅

读者 岳露亭问：我的电脑主板上集成声卡，使用时总发现奇怪的爆音存在，音箱单独接上MP3播放机后效果还可以啊。另外就是我买了一张512MB的SD存储卡，拍摄时相机总是有停顿现象，偶尔还会死机，请问有什么办法检测这个卡么？

答：音频设备在工作时出现爆音的现象是某些特定芯片组型号电脑主板上常出现的问题，这跟主板上的板卡、电源的电磁干扰有关，同时也跟音频设备本身的质量有关。排除音箱本身的质量问题，我建议你先查看一下音频设备的硬件问题，可通过替换法测试一下。其次是注意音频设备的软设置问题。首先，看看操作系统是否安装了声卡驱动程序，由于许多主板采用的是AC'97协议的软声卡，这类声卡的驱动程序由于版本不同（比如某些早期WMD驱动），在Windows操作系统中会出现一些兼容性问题。解决的办法是，到主板厂商的网站上下载该主板最新音频设备驱动程序，更新驱动即可解决问题。其次在DirectX诊断工具（dxdiag）中把声卡加速级别降低为“无加速”（如果你使用的是Windows 2003操作系统，反而要把声卡加速级别提高），这种方法对于大部分采用AC'97标准的软声卡最有效。同时你可在主板厂商的网站上看看主板BIOS文件更新中是否提到了声卡故障的问题，下载并更新该BIOS文件后再重新安装操作系统，一般都可解决问题。

数码相机拍照时死机的问题，不一定是和存储卡的质量有关，有可能跟相机本身的设计、电池的质量及当前拍摄电量有关，还跟用户本身的操作及使用环境的温度有关。检测数码相机存储卡可使用一般的磁盘检测软件，如ScanDisk、Chkdsk、Norton Doctor Disk等都有这个功能。

湖南 苏旅

打粉（厨房）
蛋糕店：蕃茄、面粉（厨房）

魔王路
路上：工业胶水
木桶小队基地：导电塑料

金砂路
路上：果汁，生锈铁钉，铁片，变质砂糖、砂糖、蕃茄、番瓜、有机玻璃、塑料
公寓F：氢气球（客厅）
办公室B：报纸
公寓G：抹布（厨房）

泡泡街
街上：番瓜、腐烂番瓜
咖啡店老板家：布（卧室）
计算机店：铜线（大厅）；玻璃、塑料（卧室）

大兵路
路上：活性石灰

农人小屋D：受潮面粉（客厅）

田野路
路上：蕃茄、马铃薯
汉森家：皮革、人造皮革（卧室）；陈年醋、变质颜料（储藏室）
通哥家：皮革、马铃薯（储藏室）

蛋糕南路
路上：变质芥茉、腐烂马铃薯
农人小屋F：消毒水（厨房）；牛皮、人造皮革（卧室）

河边空地
地上：油漆、工业清洁剂

东部公路
路上：颜料、变质颜料、污水
农场主人家B：漏液电池、灯泡（卧室B）
瑞得家：火药（客厅）；电池、再生塑料（卧室）；变质砂糖（阁楼）

青草公路
山姆教授家：纸（客厅）；打火机、汽球（卧室B）
农场主人家C：腐烂番瓜、羽毛、过敏羽毛（仓库）

2005年8月13日 北京 暴雨-阵雨 28℃～24℃ 风力：小于3级

2005年大众软件&晶合后院足球比赛专题报道

林晓： 从每年一度的读编足球比赛来看，创建并且维护一种传统，远不像我们以为的那样困难。当然，编辑们的体力是越来越不济了，越来越跑不动了，这球赛的前景有点令我担忧，因为后院都是些生龙活虎的小伙子。但不管怎样，今年我们玩得很开心，没有白白期待和准备了半个夏天。球员们在赛场上紧张地追逐拼抢，观众们在看台上散漫地聊天、发呆、起哄，一切都从容不迫。我仿佛又回到了中学时代，看到那个一点点触动都会感动的自己，在人群中开心地笑。

晶合后院全体参赛人员合影



大众软件联队合影



上场队员名单

皇家晶合队（黄色马甲）

领队： leexp

队长： bull

队员	位置
leexp	前锋
六弦高音	门将
步川内酷	攻击型中场
冬夜流星	中后卫
梅幽冥	边锋
Anmi	前卫
彪哥	后卫
阿胃	中场
bull	后卫
桑原	后卫
Camoranesi	中前场
月见草	前腰
欧文使者	中场
艾微	前锋

国际晶合队（红色马甲）

领队： 小眼镜熊

队长： 小品冠

队员	位置
概念车	前锋
小品冠	中场
小眼镜熊	中场
红豆君	前腰
dragoal	前卫
南帝	中场
谜语人	后卫
瞪眼兔	后卫
落枫桥	中场
口水王	中场
少年跳跃	后卫
upninja	中场
妖狐藏马	后卫
桑德罗	两个队都踢，辛苦了……

主裁判： 漂亮小鹰

现场解说： 九戈龙，林晓

最佳进攻mvp： 步川内酷

最佳防守mvp： 谜语人

大软抹你黑队

位置	队员
前锋	郭罡
	司马平安
左前卫	苍芜
后腰	小虫
右前卫	中崎峻
左边卫	随便（场上外援）
右边卫	郭强
中后卫	King
	陈非（场上外援）

赛场报道

战地记者 李宁 摄影 龙猫 Leexp

北京时间2005年8月13日16:15分，第四届读编足球赛再次拉开帷幕。经过3场紧张的角逐，皇家晶合队一胜一平获得冠军；同样一胜一平的国际晶合队，因净胜球的劣势屈居第二；大众软件联队两战排名第三。本次比赛采用单循环赛，按照积分、净胜球的前后顺序确定名次。

第一场比赛，双方派出了全部主力。皇家晶合队中场步川内酷在比赛前被检查出韧带撕裂，仍带伤上场组织进攻。开场前10分钟，双方均采取防守反击战术。直到比赛过半，国际晶合队的红豆君接到左侧传球，右脚大力低射，球擦球门右侧立柱滑出，赢得现场球迷的喝彩。不久，皇家队的梅幽冥在一次拚抢中膝盖受伤，影响了皇家队的左路进攻。此后双方都没有获得得分机会，比赛以平局收场。

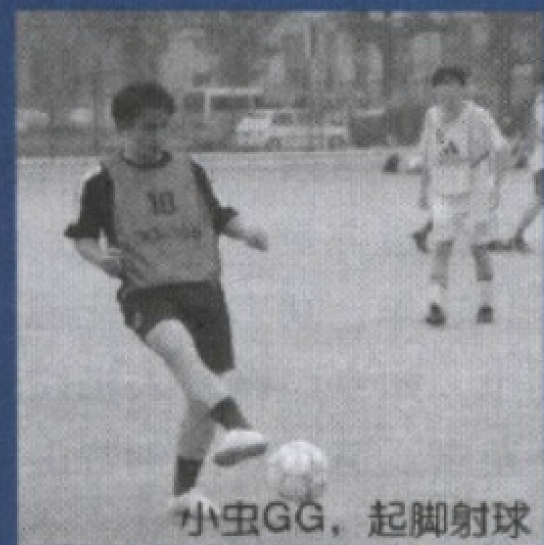
经过15分钟休息，第二场比赛开始。皇家晶合队调整阵容，换下了梅幽冥，leexp，将艾微顶到前锋线，欧文使者则回到了擅长的左路。开场不久，大众软件联队在后场传球，后卫接球转身时，埋伏在他后面的步川内酷抢断成功，面对出击的门将侧身将球挑入近角，皇家后院1：0领先。随后，步川内酷又抓住一次单刀机会扩大比分。比赛快结束时，替补上场的leexp在左路接到月见草传球，小角度跳射将比分最终定格为3：0。

第三场比赛，大众软件增加了后防线人数，只留3名球员在中前场寻求机会。开场3分钟，国际晶合队小品冠突入禁区，右脚低射打破僵局。但接下来国际队的进攻在铁桶阵面前无计可施。在后防稳定的情况下，大众软件的进攻也有了起色。在比赛快结束时，右路球员在后卫和门将的包夹下，冷静推射，球沿远门柱飞出底线。大众软件失去了整场比赛的最好机会，国际后院1：0取得胜利。

花絮


大软联队与皇家晶合队拼抢中

奖品：在场的每个人，包括观众、球员、后勤，都领到了一张奖券。奖品则有游戏挂链、耳机、运动包和光电鼠标。林晓JJ可是把她的库藏都拿出来了。奖券的存根都放进了抽奖箱里，由我们的supergirl捧着……奖品是越来越好……最眼馋的还是mvp的游戏摇杆。后院经典表情0790也成了热门号码……估计有人抽到了怕被人民群众bt不敢吭声。咳，大众很生气，后果很严重。


小虫GG，起脚射球

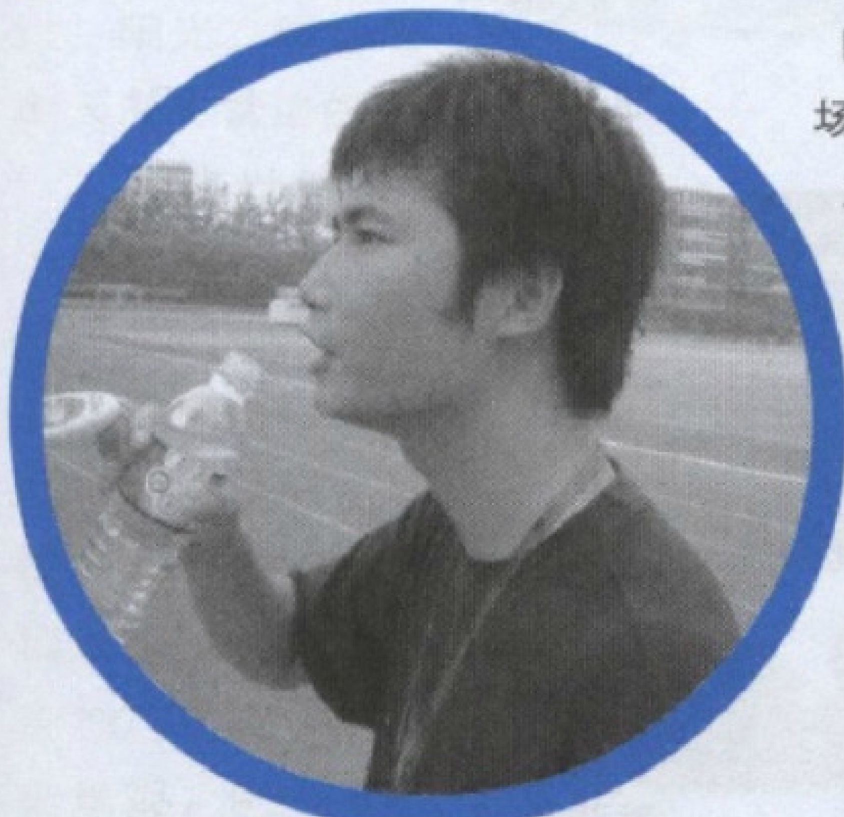
天津众：天津众一直是后院小吧里面的焦点。当初红顶贴版聊开始时天津只有3个人，所以定名天津众。到最后，虽然来了8个汉子，但名字仍然保留。球场上招呼一声，马上一呼百应。今年，天津众，还有九戈龙、妖狐藏马、桑德罗，乘火车颠簸而来，为的就是能赶上这么一场比赛。


郭总：看看抽奖谁中了


观众：友谊第一，比赛第二


领导与最佳防守和进攻队员合影

晶合队老队员Leexp赛后感想


打满90分钟的小鹰，为后院队进球立下了大功，因为他是大软队的门将

时光如白驹过隙，4年的球赛陪伴着我们成长。第一届，大家都互不相识，是一场没有默契的比赛；第二届，确定小品冠为核心，却依然败在了点球上；到了第三届，后院已经开始了系统的赛前训练。去年训练的场景仍然记忆犹新，和谐融洽的气氛和团结互助的精神是比赛之外收获到的财富。到了这一届，小眼镜熊同志忙着搬家，大部分时间里我就担当起了足球赛的后院组织工作。还好，有了小眼镜熊的无私帮助（短信就花了不少银子，感动ing）、大家的支持鼓励，这次比赛也完成得顺顺利利。赛前的训练依然"精彩"，16个人火拼北外的大场可是累得够呛。到了正式比赛，老队员挺身而出，新队员团结协作，整个比赛的过程非常快乐。

最重要的是，每年一届的读编对抗足球赛是《大众软件》与读者交流的一个最好平台。GG们在球场上挥汗如雨，MM们在场下摇旗呐喊；比赛前还陌生的读者和编辑，比赛后就已经谈笑风生了。

明年的比赛，我们共同期待。

最后强调一下，编辑们真的应该注意锻炼身体了。办个包月健身卡，不加班的时候去跑跑步，拉拉肌肉，放松自己也提高身体素质么。不要让工作耽误了自己的体魄，这是我代表后院足球队对杂志社衷心的希望。P

书剑——致大软

网友 worldkiller

有大侠俊哥者，仗剑名扬IT江湖10数载。乙酉年六月初二，于黄鹤楼前开赏剑大会，与会众侠10数万之多。

楼前设案，悬剑10把。大侠于案前张文，曰：吾11年前出道IT，10年前偶得名剑“鱼肠”。此剑虽短小，只有5期，但剑气逼人，得此者俱前辈也。9年前，吾得“龙渊”。此剑刚柔并济，兼顾软件及硬件，仗此剑者已列入IT高手行列也。8年前吾功力已有大进，配“太阿”。观之，逶逶迤迤，如流水之波。7年前，吾费3年之功，得“纯钧”。此乃剑中极品。扬其华，淬如芙蓉始出水；观其钣，灿如列星之行；观其泽，浑浑如水之溢于塘；观其断，岩岩如琐石；观其才，涣涣如冰释。6年前吾已双手功力相同，故使“干将、莫邪”二剑。双剑合璧，更是鲜逢敌手。5年前乃世纪之交，得上古名剑“轩辕”。开天辟地，震古烁今。4年前乃吾出道百月纪念，得绝世名剑“湛卢”。仗剑IT已无敌手。3年前配“巨阙”，其中“产业报告”更是锋芒毕露，剑指IT核心。两年前，吾出道8年，功力已达化境。此时有剑无剑已无甚区别，故配木剑以应祥和之气。一年前，吾出道9年，九九归真，万物皆剑也。如今，得友人相赠光剑，乃高科技产物，兼具网络通讯及多媒体功能，更代表时代发展潮流，为当今IT中人人欲求之至宝。吾10年之剑皆出自京城中一江湖神秘组织“大软”之手。10年前“大软”只是一“地下组织”，其成员不多但皆精英。10年经营，从一个小“铸剑作坊”成为名满“江湖”的顶级“铸剑集团”；其销量更高达数10万，当今IT人士更欲得之而后快。借今日盛会，吾祝大家及“大软”，在第100把剑面世之时，大家与吾能有幸观之。

话音一落，只见大侠携10剑如流星划天而过，远远传来余音：“吾等响应号召，会议从简。会后无招待饭局，请大家各自回家吃饭吧……”

正是：十载相伴如老友，风雨无改月月有；名满天下聚人气，更上层楼续辉煌。



终于等到了每年一次的品牌电脑横评。去年的那个横评，帮我选择到称心如意的品牌机。机器运转一年，各个部件配合默契，给我的工作带来很多方便，让我的业余时间更加充实。今年，我要给做平面设计的女友买一台品牌机。这个横评很有参考价值。

（甘肃 刘彦）

请你点评：针对2005年第18期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

广 告 索 引

PANGYA 初体验

由欢乐数码代理的休闲游戏《PangYa》是一款以高尔夫球为主题的休闲运动类游戏，绿色网游、优美画面以及简单的操作是游戏代理商宣传的主要内容。虚拟的高尔夫球世界是否会给你带来欢乐，让我们一同进入《PangYa》游戏，一睹它的庐山真面目。

在登录界面输入帐号与密码之后，轻扬的背景音乐是《PangYa》带来的第一感觉。游戏的背景音乐没有采用节奏感较强的音调，只有淡淡的乐曲声响起，让人感到无限惬意。随着背景音乐一同出现的是服务器的选择。因为尚处于测试期间，《PangYa》目前仅有一个服务器可供选择，还等什么？立即进入游戏，看看我们未曾见过的高尔夫世界。

选择服务器之后，游戏画面会转换到一个选择区。新手第一次进入游戏，可以在这个选择区点击"新手教学"以便掌握简单的操作。游戏设定和返回前一界面也将在选择区出现，而可供玩家进行高尔夫竞技便是选择区中的"对战模式"。

游戏地图：

晴天海岸



绿草、白塔、农屋、蓝天是晴天海岸的主要景色，整个地图的颜色以碧绿色与天蓝色为主，天空不时有白色的鸟儿缓缓飞过，阳光、绿色是晴天海岸营造的主要特色。

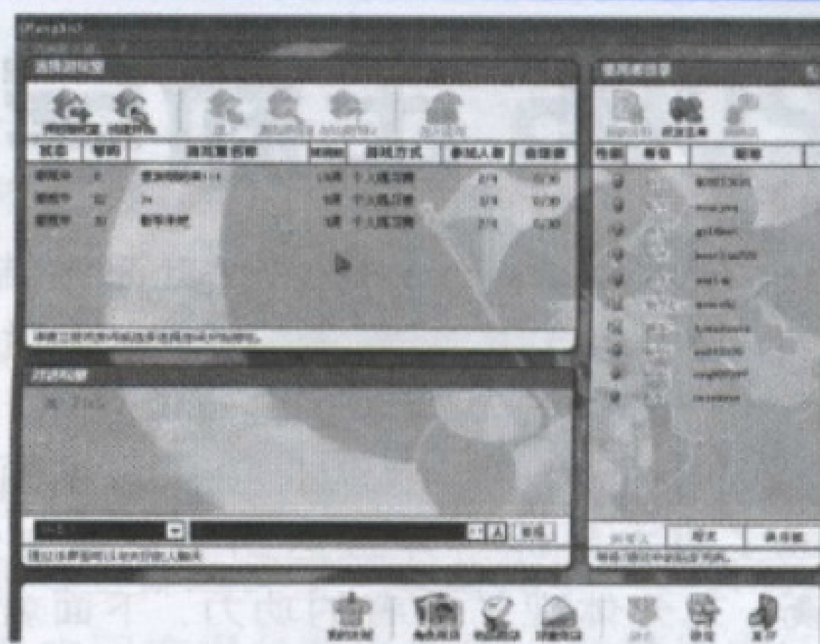
阳光世纪



阳光世纪、晴天海岸这两个游戏地图的风格相差无几，同样是阳光与绿草的竞技场地，但是阳光世纪地图中加入了较多的人造景观，例如造型独特的茅屋等。如果比赛时你的球不幸落入海水中，还会有河豚在海面上跳跃，别有一番滋味。阳光世纪地图当中的地形较为复杂，所以比晴天海岸的难度系数要高。

对战模式：

进入对战模式，点击画面左上角的开启游戏室，会跳出开启游戏室的窗口。在这个窗口中，可以对游戏房间名称、游戏方式、参赛人数、洞数、时间等等进行设置。根据自己的要求设置好相关内容，点击确认便可以进入属于你的房间了。



进入房间后，房主可以在右边的界面对游戏地图和角色装备进行选择。选择好游戏地图，以及角色装备后，点击开始按键，画面将自动切入到赛事中。有些新手在进入"新手指南"后，会感觉到游戏操作比想象中的要复杂。因为新手指南中，对球杆的选择作了非常详细的解说。其实在实战当中，游戏操作简单到了极点。由于"新手指南"当中讲解得较为详细，笔者在这里只讲解一些难以掌握的操作。

赛事当中，系统会给每一个玩家选择最大射程的球杆，即最远距离可以达到230Y的球杆。在范围较小的地图内，游戏者可以选择射程较小的球杆，以免将球击出球道。缩小射程只需要同时按住Shift键，和键盘中间的←，便可以选择所需射程的球杆。若要增加射程，同时按下Shift键，和键盘中间的→就可以了。

由于游戏地图中并不全都是平地，绿色图标的落球点有时会在玩家的视线之外。为了确定落球点的位置，只需要对着游戏地图点击鼠标右键，游戏画面便会跳到整个地图的全貌中。在这个画面中，游戏者可以对整个比赛地图进行观察，还可以重新调试落球点的位置。值得注意的是，在选择好落球点，需要返回竞赛画面时，必须点击控球区的"开始"按键才可以返回竞赛画面。也就是说，当游戏者选择摄像机功能进入观察整个比赛地图画面，鼠标的色彩会表现为红色。设定好落球点之后，将鼠标放在控球区，直到鼠标的颜色转换成绿色时，才可以返回比赛界面。

游戏规则：



高尔夫比赛与其它比赛项目最大的不同就是，比赛成绩负分最多的才是胜利者，每低于规定杆数一杆的情况下，系统便会减去一分，要想赢得比赛的冠军，就看你是否是最低分了。

虽然初次与《PangYa》接触的时间仅有一个小时，除了花去4分钟的时间熟悉游戏操作之外，余下的56分钟时间都是《PangYa》带来的欢乐。操作简单，乐趣十足是《PangYa》初体验的最大感觉。

2005年新学年装机媒体联合配置推荐

本周华硕装机大赛的评选已经结束，各位DIYer提交了很多篇精彩的配置参加比赛，不过由于空间有限不能将全部入围的配置呈现给各位玩家，所以在这里为大家精选出两篇比较有特色的配置，这两篇配置都很好地达成了原本目标，并且达到了性能与价格之间完美的平衡，充分体现了作者的功力，下面就让我们一起来看看这两套配置的具体内容。

超频爱好者专用家庭娱乐

[装机配置名称] 超频爱好者专用家庭娱乐用

配置说明：

本配置主要着重了整体的超频性能和家用娱乐性能，而且就算不拿来超频本身的性能也不错，而且所选择的部件特别适合用来欣赏视频音频。

合计金额：7609元

配置作者：丁华龙

提交时间：2005-8-14

[配件]	[产品]	[数量]	[单价]
处理器	Intel 奔腾 4 506 2.66GHz	1	980元
主板	华硕 P5GD1 PRO/915P	1	999元
显示卡	影驰 影驰 6600GE 玩家版/6600	1	999元
内存	金士顿 512MB DDR400	2	400元
显示器	三星 997MB	1	1380元
硬盘	希捷 酷鱼 7200.7 120G 7200转/秒	1	665元
刻录机	索尼 DRU-800A	1	499元
机箱	富士康 飞雪 140	1	258元
电源	航嘉 冷静王 标准版	1	180元
键盘	罗技 极棒套装：光电高手	1	199元
音箱	创新 PCWORKS TX 330	1	650元

对于超频爱好者来说永恒不变的话题就是性价比，所以在本套配置中作者选择的都是超频性能不错的部件，比如说Intel的P4 506处理器，虽然不支持超线程但却支持最有用的EMT64，并且价格还非常便宜（这大概算是Intel最近做的唯一一件好事），最让人心动的是这款处理器据说只要有好点的内存支持，就能很轻易地将外频超到250MHz以上，超频能力非常强劲。

华硕的主板也同样是超频的好伙伴，华硕P5GD1 PRO用了具有局部屏蔽技术的PCB大板，支持800MHz、533MHz、400MHz前端总线，可支持LGA775接口Intel全系列处理器，主板支持最高多达4根DDR 400内存，最大内存容量达到4GB。

显卡同样选择有很好超频能力的影驰6600GE玩家版，是一款针对广大DIY玩家设计的显卡，这款显卡的超频能力极其强劲，同时设计有多种辅助超频的功能，即使是普通的用户也可以轻松掌握超频的技巧。这款显卡在超频后的性能完全能达到并超过GeForce 6600GT的水平，在价格上却比6600GT要便宜近300元。

其他部份如显示器，没有选择大屏幕液晶，应该是出于两方面的考虑，一方面是出于成本控制的目的，另外一方面就是显示输出的需求了，像HDTV影片支持的最高分辨率格式达到了1920 × 1080，而现在的液晶显示器无论是17寸还是19寸都无法达到这样的分辨率，只有一部分19寸CRT能勉强胜任，所以在这里选择CRT还是有必要的。

在存储设备上作者使用DVD刻录机作为硬盘的补充，由于现在DVD刻录的技术已经非常成熟了，各种规格的DVD刻录盘也非常廉价，这对于要在电脑中大量存储各种影音游戏的玩家来讲是一个非常好的选择。

这套配置总的来说还是一款以超频为主的配置，兼顾了游戏性和家庭娱乐用途，同时整体的超频能力还是比较令人满意的，超频后的整体性能应该能提升40%以上，以7600元的配置来实现近万元配置才拥有的性能，可见这位作者的能力还是很强的，从这套的配置上来看确实不愧是超频爱好者的专用家庭娱乐用电脑。

入围原因：本套配置的整体目标非常明确，完成得非常好，对于不少人来说应该有很好的借鉴性，是一套非常不错的配置。

6千元家用主流P4电脑

[装机配置名称] 家用主流

配置说明：

虽然Intel已近全面转向LGA775，不过老的S478处理器还是非常有市场的，搭配经典的865主板再配上一款正在优惠的6600GT显卡，足以满足任何家庭需求。

合计金额：5980元

配置作者：任洪海

提交时间：2005-8-15

[配件]	[产品]	[数量]	[单价]
处理器	Intel 奔腾 4 2.4AGHz	1	1040
主板	华硕 P4P800-X/865PE	1	799
显示卡	旌宇 搞棒者 AC660-SH2 经典版2代	1	1099
内存	胜创 256MB DDR400	2	200
显示器	三星 793MB Plus	1	1130
硬盘	希捷 酷鱼 7200.7 120G 7200转/秒	1	575
刻录机	台电 臻宝：女神金龍 52X COMBO	1	299
机箱	世纪之星 风云二号	1	285
键盘	明基 键鼠套装：双飞奇兵	1	185
音箱	三诺 H-211	1	168

这套配置选用的是Intel Socket 478的P4 2.4A处理器，在现在这个LGA775横行的时代显得有点特殊，不过这款CPU具有不俗的超频性能，相比较LGA775的处理器发热量也要低了不少，而且集成的SSE3指令集让处理器更是针对多媒体和游戏软件的浮点密集型运算性能有了提升，配合经典的华硕865PE主板更显和谐。

P4P800-X是华硕X系列的高端产品，主板采用标准ATX板型，用料精细，作工扎实。采用英特尔865PE+ICH5芯片组，最高支持3.6GHz的Prescott核心处理器，支持超线程技术以及双通道DDR400内存、S-ATA150、USB 2.0和AGP8 ×等主流规格，提供了4条DDR内存插槽、4条PCI插槽、两组P-ATA接口、两组S-ATA接口，在AGP插槽与北桥芯片中间就空出了很大的距离，尤其适合Prescott核心处理器的散热。

在游戏性能上作者也进行了适当的加强。配置中旌宇的这款显卡采用了GF 6600GT的核心，双128的配置，频率为500/900MHz，并且具有相当不错的超频能力，对于市面上绝大部分游戏都具有良好的表现，并且现在旌宇还正在进行变相加价促销，使得这款6600GT的性价比进一步提升。另外，作者在光存储设备中选用了COMBO，这对于数据存储量大的用户是很好的选择，但从整机的售价上来看略微显得有些保守。

从整体来看，作者的这套装机配置比较适合多媒体、游戏的应用，在很长的一段时间内也不会落伍。而选择Prescott 2.4A处理器，既免去了对赛扬处理器性能不够的担心，又省去了对高端P4处理器性能过于浪费、可能超出预算的忧虑。对于其他选用的产品算是中规中矩，配置成本控制得不错。

入围原因：本套配置虽然看起来比较老，但是实际性能却不差，属于那种真正追求性价比的DIYer们才会选择的配置。

荣誉之战I 钢甲洪流

游戏介绍

《荣誉之战I——钢甲洪流》是一款全新的大型多人在线第一人称射击类游戏，也是玩家间对抗型竞技游戏。游戏以“排级对抗赛”为玩家互动的平台，以军团扩编、科技发展、装备改装为玩家参与大型战役的基础，真正打造出一款属于游戏玩家自己的竞技网游。





在游戏中玩家将使用二战中所出现过的装甲战车作战。第一人称视角用于表现玩家使用瞄准镜状态下的精确射击，也可以切换到第三人称视角对战场进行全面的观察与审视。紧张的对抗、队友的配合、精确的指挥、缜密的思维、熟练的技巧将成为主导游戏作战结果的几个重大因素。玩家战队在对抗竞技中不但有可能获得由官方发送的奖金，还会获得至高的团体荣誉、游戏货币及优良的改装坦克战车。

角色扮演

游戏提供了两个人物多种选择供游戏者创建，游戏者在第一次登录游戏的时候，所拥有的人物属性只是一个坦克兵。在坦克兵形象的上方，将显示这个坦克兵的军衔、勋表等信息，并且坦克兵的服装也会随着游戏者等级、军衔的不断提升而发生变化。

在玩家创建坦克兵的时候，必须为这个坦克兵指定一个国籍，在荣誉之战中，只有“G”和“R”两个国籍，分别对应着两个国家所特有的坦克装备序列。坦克兵的国籍将直接影响着这名坦克兵可以驾驶的坦克的类型。系统会自动分配给初玩者一定的基本属性，并且玩家只能驾驶最基本的标准型号坦克。但随着战绩的攀升，级别的提高，玩家所驾驶的坦克的可选择性也会更大。玩家组建了战队后，还会在属于自己战队的坦克工厂中有选择的将坦克的几个主要模块组装起来，制造出一辆属于自己的坦克战车，然后驾驶坦克进行作战。



战斗形式



《荣誉之战I——钢甲洪流》游戏的战斗形式分为两种，歼灭战和夺旗战。歼灭战由任意游戏者创建自由战斗房间，并等待任意10个以上游戏者加入房间，在全部参与者都选择了“准备完毕”选项后，战斗开始，战斗胜负由双方得分高低而定。夺旗战由任意游戏者创建夺旗战斗房间，由两个对战团体之间的领地争夺战，双方将为战役准备大量的战斗单位，经过在战斗沙盘上的精心部署，配备合理的武力资源，进行激烈的进攻和遭遇战，直到一方占领、击毁另一方的首都。

军团组织和建设

《荣誉之战I——钢甲洪流》是一个以突出团队成员之间配合的游戏，游戏者将通过在团队中担负的某个职责、实现自己在团队中的价值、体现自身的荣誉。团队所有成员都要尽量提升个人的荣誉，最终使团队的荣誉和规模得到提升。

一个玩家在自身官衔升级一定程度的时候，才可以向官方申请成立自己的战斗团体，随着这个战斗团体的不断磨练以及战斗团体中成员的官衔的提高，整个战斗团体的级别也将不断提高并使团队的有效规模扩大。

团体的规模按照现实中军队的编制设立，从小到大的排列顺序是：班、排、连、营、团、师、军、集团军、方面军。建制采用三三制原则，也就是，每个班由三个基本作战单位（坦克）构成、每个排由三个班构成、每个连由三个排构成……依此类推。

对于任何一个在官方注册的战斗团队，官方都将为其颁发一个番号。这个番号将伴随这个团队的整个成长期。而当某个作战团队在官方组织的大型战役模式中遭受重大损失时，官方将会宣布撤销这个受损部队的番号，使之永远成为历史，这无疑将会给这个团队在荣誉上带来重大的损失。对于任何一个战斗团队而言，严密的组织与认真的配置战役将是一个重大的考验。

荣誉系统

《荣誉之战I-- 钢甲洪流》将提供一个非常丰富的勋章、勋表体系，用于颁发给每个具有突出表现的玩家或者战斗团体。作为荣誉的一种表现形式，不仅是官衔，就象在军服上所佩戴的勋章勋表那样，在察看一个游戏者详细信息的时候，他所拥有的一系列耀眼的勋章，将代表着这个游戏者一段辉煌耀眼的历史。



游戏名称：《荣誉之战I-- 钢甲洪流》
游戏类型：MMO—FPS
开 发 商：沈阳冰锋网络游戏有限公司
国内代理：沈阳冰锋网络游戏有限公司
官方网站：www.woh.com.cn
客服信箱：icegame_kf@icegame.com.cn

源自阿尔卡特，却又超越阿尔卡特

著名法国充电品牌——欧力（UNiROSS）正式进入中国市场

UNiROSS® 欧力 The rechargeable specialists

著名的法国充电品牌欧力（UNiROSS）自2004年正式宣布进入中国以来，经过1年多的发展，已经成为中国充电市场不可替代的重要品牌之一。较之同类品牌，欧力最显著的特征是该公司清晰明确的市场定位——致力于充电领域的产品开发，堪称目前全球唯一一家定位于该领域的专业充电产品公司。

负责中国区营运的欧力首席代表周崧表示，欧力目前在中国发展势态良好，半年的销售增长率突破40%，这一增长速度已经接近欧力全球的销售增长率。对于充电市场并不十分发达的中国市场而言，这是一个奇迹。

目前，欧力在中国经营了近40个品种，产品包括镍氢、镍镉充电电池及充电器、无绳电话电池、锂电池。尽管这只是欧力产品线中极少的一个部分，但对于中国的消费者而言，欧力现有的产品结构已能满足多重消费需求。

在中国，欧力是几大连锁卖场的合作伙伴，包括家乐福、欧尚、易初联华、世纪联华、大润发以及近期被英国连锁巨头Tesco收购的乐购。而此前，欧力在欧洲早已是家乐福、Tesco、欧尚等世界500强企业的全球合作伙伴。

欧力产品

欧力引领“全球极速充电器风暴”

率先推出世界最快的15分钟充电器

欧力（UNiROSS）开发了新的全球通用快充系列，包括三款最快充电器。这些高性能的充电器不仅快速而且外观设计新颖，以最快速度充满高容量充电电池。这些新款快速充电器的诞生，从此改写了消费者在使用移动设备（诸如数码相机、游戏机、MP3等）之前需要等待几小时的历史。

全球最快的充电器

——欧力15分钟快速液晶显示充电器



全球第一个带有液晶显示屏，全球充电时间最短，2004在欧洲上市后，从此改写充电器历史

15分钟快速液晶显示充电器中的液晶显示屏，可以使你在第一时间了解到每节电池的充电状况。4条独立的充电渠道系统使得充满每节电池最多只需15分钟。15分钟快速液晶显示充电器是高新技术的集成，外观独特美观，呈圆柱体造型；它是一款艺术型的充电器！

另一款极速充电器

——15分钟 4槽道快速充电器

与上一款产品同属欧力15分钟极速系列。15分钟4槽道快速充电器配有4节欧力15分钟专用电池。可在15分钟内充满1到4颗电池。每充一次，使用欧力15分钟专用电池的数码相机可以拍摄1100张照片。即便使用的是CD机，欧力15分钟专用电池也要比一般碱性电池维持时间长4倍，你可以随时放入或取出电池，非常实用。



欧力是欧洲可充电协会的创始者



欧力的成长历史

一个传奇的成功故事

从2001年由欧力雇员（Christophe Gurtener）买下Saft-Alcatel公司的一个子公司的全部产权以来，欧力保持了每年至少增长30%以上销售记录。在2003年-2004年间更是高达47%的增长。仅在英国，其销售额就达约合人民币4.8亿左右，当地市场占有率在75%以上。欧力的成功发展归功于两点：一方面是在传统市场的巩固：法国、英国、意大利、丹麦；另一方面，加块了全球的市场拓展：在美国和中国建立了新的子公司，截至目前，全世界已有9个子公司，销售覆盖70多个国家和地区。



现在的欧力专业从事为消费者的数码相机、数码摄像机、MP3、随身听等提供充电器和充电电池。欧力擅长为各种项目发展提供独特的解决方案，重视技术的创新研发，现有100多个项目在同时进行着。

2003——2004：迈向全球的一年

2003年，欧力通过在美国波士顿、中国中山、南非比勒陀利亚创办分厂加速了其在国际上的发展。

为保证公司稳健发展，公司总裁Christophe Gurtener给自己设立的目标就是让欧力成为全亚洲第一！尽管进入中国的时间很短，但其迅猛的发展趋势，同样有望在较短时间内成为充电领域的领跑者。

作为全球唯一一家定位为充电技术生产商的欧力（UNiROSS），欧力的信心来自于其强大的研发创新能力。目前，欧力不仅自有品牌进入全球充电前3位，在OEM领域上也成为该行业的佼佼者，例如，欧力为家乐福全球合作伙伴，负责生产并提供家乐福品牌的充电产品。



欧力全球CEO Christophe Gurtener



新浪UTalk隆重公测，领飞网络新“声”活

新浪UC作为国内首屈一指的集娱乐与通讯为一体的立体声视频互动平台，凭借其强有力的技术优势和新浪的品牌资源，迅速在IM领域的“立体声视频时代”占据领先地位。8月8日，新浪UC针对国内数千万游戏玩家，正式发布一款名为“UTalk”的团队语音通讯工具软件。凭借其高清晰语音通话质量、极少的系统资源占用率、全中文界面，以及便捷的操作方式等优势，UTalk将迅速领飞网络新“声”活，为网络语音通讯注入新的活力，并将彻底改变网络游戏的“打字”交流现状，从而彻底解放玩家的双手，让玩家在游戏过程中享受到更为畅快的交流环境，以及更为默契的战队配合。

根据UTalk开发商新浪UC公司宣布，本次发布的UTalk包括服务器端软件和用户端软件。据悉，UTalk具有下列优势：

1.高音质

UTalk采用MCU方式、自主研发的核心语音技术，不但运行稳定，而且音质效果极佳。

2.低消耗

UTalk占用的系统资源极低，一个完整的UTalk客户端软件只有4M左右大小，在提供高效语音处理时最多也不过占用8M内存，不会对运行大型软件、网络游戏产生任何影响。

3.本地化

UTalk是国内开发的第一款专业团队语音通讯软件，完全拥有自主知识产权。这样，UTalk在推广和合作中，不存在版权方面的障碍。此外，在界面和操作习惯方面，UTalk同样完全做到中文化、本土化，无论是界面的设计还是用户流程，都参考国内用户的使用习惯进行设计。

4.操作简单

为了满足用户追求节省时间的目的，UTalk尽量简化了操作，方便游戏用户最快捷的使用。比如UTalk提供了使用URL直接登录语音服务器中的频道，对用户而言不需要经过复杂的中间过程，从启动UTalk到使用，只需短短3秒种。

5.方便的好友功能

UTalk首次在此类软件中引入了好友功能，就像普通聊天软件一样，将游戏中的好友加到自己的好友列表中，也支持对好友分组、黑名单等必要功能。如果你是UC用户，同样会发现你原来的UC好友原样的保留在UTalk的好友列表中，你想邀请好友使用UTalk，可以方便的发送频道的URL给好友。

由于UTalk具有上述优势和特点，其应用也相当广泛：

1.异地好友之间的共同娱乐

由于UTalk提供的自建服务器功能对带宽基本没太高要求，因而适合异地小数量用户使用，通过UTalk，朋友之间可以边看球赛、边玩网游、边聊天。

2.适合大型游戏公会协同作战

UTalk支持百人以上用户在同一频道中使用。同时，UTalk还提供需要批准才能发言的特殊频道，这极大方便了大型游戏公会（团队）在游戏时统一指挥、步调一致、协同作战。

3.有利推广大型网游

由于UTalk是给予游戏用户额外的服务（团队语音通讯），因此可以方便游戏运营商与游戏用户的交流。

4.适于多方远程会议

UTalk具有防打扰的加密功能，与普通电话会议相比，更容易操作且成本更低。

综合上述优势和应用，新浪UTalk为疲劳打字的网络生活注入了新的“声”命、新的“声”活，从而使网络中团队沟通全面走向“有声”世界。UTalk第一版于8日正式发布、隆重公测，欢迎广大玩家到UTalk官方网站（http://www.utalk.com.cn）自由下载，免费使用。同时，新浪UC公司还针对广大UTalk游戏用户，同期启动了UTalk客户服务。

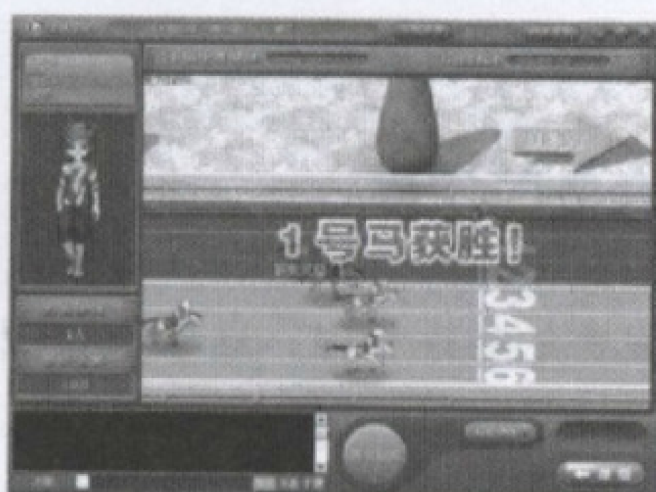
领飞网络新“声”活，就从新浪UTalk开始！

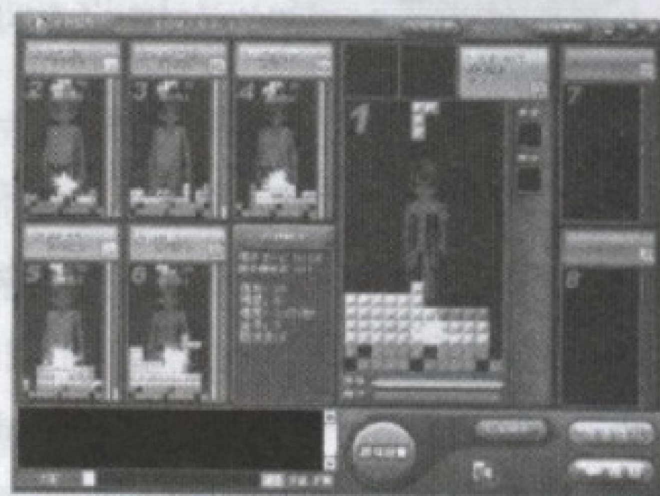


《E块冒险》公测版团队战职业技能初探

深圳聚梦资讯有限公司开发运营的俄罗斯方块类休闲游戏《E块冒险》于2005年8月20日正式开放公测。参加过内测的玩家都知道，《E块冒险》中功能最强、最具特色的当属团队战，最多可以支持8人对战。下面就让我们大概了解一下团队战中有哪些新颖独特的内容。

《E块冒险》的团队战不同于其他俄罗斯方块类游戏，引入了MMORPG游戏中"职业"、"能量"、"血"、"招式"和"升级"等概念。玩家的游戏角色方块到顶层一次"血"就会减少一半，或者被对方攻击"血"减光后就意味着本盘失败。战队中不同位置的玩家拥有不同的能力，战士、法师和护士各司其职，相互配合作战。战士负责攻击，根据道具和操作的不同，可以使对方单人或群体去掉不同量的"血"；法师负责给对方加层，同样根据道具和操作的不同，给对方单人和群体的游戏池底部增加若干层，实际上是干扰被攻击对象；护士可以为本方队友加"血"来延长其生命，还可以使用群体"必杀技"——击消掉对方团队成员全部"血"，从而获得本盘胜利。团队战施放群体技能直接按字母"D"，对单个玩家使用技能按其座位号对应的数字1–8即可，操作起来非常简便，消除自己方块的同时仍有足够的操作空间施放技能来攻击对手。





同时，如果一次消3层以上，也将给对手团队所有玩家的游戏池底部增加两层，一次消4层则给其他玩家增加3层。自己通过消层来不断积累魔法值，当魔法值的数量积累到一定数值，就能使用所选职业的某种招式，对其他战队的玩家进行攻击、干扰或者对队友进行救援。

本次公测版的游戏亮点非常多，值得一提的是可任意变换形象和服装颜色的"E秀"。全部道具采用了24位真彩大尺寸格式，游戏中形象突出，个性鲜明，拥有一套形象就可以根据个人喜好变换颜色，从而搭配出多种风格来。另外，游戏世界中还有个赛马小游戏，玩家可以用比赛胜利或挖金得来的金币投注，给人带来激烈对抗之余的不同感受。

记者手札



中视网元娱乐科技有限公司首席执行官傅世华

我不得不说，和傅世华交谈，是一件愉快的事。对于行业，对于产业，他总是有一些坚定而鲜明的看法。即使你不能完全认同他的说法，也会就他的看法而产生很多思考。

就在这期杂志完成前的一周，笔者去中视网元拜访傅世华。在电梯间里，我用了“成功游说”这样的词汇来形容他说服投资方所做的努力，他立刻纠正说，用“游说”或者“说服”这样的词是不对的。使他人信任你将要做的事业，实际靠的是“事实”。摆明事实，才能使你的合作对象对你产生信任。

他的话使我联想到记者从事的工作，其实一个记者的报道能在读者中树立威信，靠的也是事实。事实胜于一切。然而如何总结和提炼事实材料，如何将事实中隐藏的“最合理性”挖掘出来，这背后需要做大量的工作。

实际上自从去年7月开始，傅世华就开始思考和策划中视网元这家公司的构建了。他思考后发现，目前网络游戏的三大苦恼即开发、宣传和渠道。目前宣传的方式只能依靠电视媒体。而以“动画延伸商品”的概念去做网络游戏，是他最终的目的。“动、漫、游”——这将是一条与其他网络游戏运营商不同的路。

只要电脑继续被人们使用，只要网络不会消失，网络游戏就会继续发展下去——傅世华这样说。当我想就我们的这次访谈再多说些什么的时候，我发现，其实他所要表达的核心思想，都已经在这篇连载文章中写出来了。

酷暑刚刚过去，在凉爽的秋天的气息里，阅读这一期杂志，一切都觉得不错（除了秋季过敏带给我的不快以外）。

生铁
post-boy@popsoft.com.cn



“动漫游”——浅析动漫画与游戏产业在中国的发展（下）

■中视网元娱乐科技有限公司 傅世华

四、今日今时：中国动漫游产业发展现状

说起“产业”这个名词，平常就像是雾里看花，没有一个人能够很准确定义，但大家又很清楚地感受到产业发展对我们生活所产生的影响。有时明明所有数据显示产业正在蓬勃发展，但很多人却在为明天的存活而艰苦奋战；也有的时候是整个市场一片惨淡，有些公司却是活蹦乱跳，生意盎然。正符合中国的俗话：“再赚钱的活，也有人会做到倒；再不景气的时候，也有人赚钱”，其中原因真是令人虚实难辨，值得再三品味。



由电影明星配音已经成为美国动画片上座率的保证之一，图为美国动画片《鲨鱼帮》的造型

动漫游不但凭借着亮丽眩目的画面内容吸引一般消费者眼球，而动辄几百亿美金市场产值更是吸引了唯利是图的商人蜂拥而至，虽然国外动漫游产业早就被世人所公认，几个动漫游大国的产业产值不是超过电影，就是追上汽车工业。但眼光回到中国动漫游产业就好像完全不是那么回事，以下来和大家探讨一下中国动漫游产业的现况。

在讨论中国动漫游产业之前，首先大家要有个观念，由于包括盗版等非法出版发行的情况不容易计算，大家在中国看到的所有数字，应该更像是在看冰山的一角，而不能当作产业的全部。举个很有趣的例子，根据《大众软件》的统计，2004年整个中国游戏市场总产值为人民币58.07亿元人民币，约合7亿多美元。但笔者在1993～1999年在台湾省丰群水产股份有限公司任职期间，该公司核心职员不超过100人，但该公司营业额年年超过3亿美元！如果单就数字进行比较，整个中国游戏产业的营业绩效，也不过是一家水产公司营业收入的一倍多，这还叫什么产业？但实际上美国股票市场上盛大、网易股价活力十足，可从没见到丰群这档股票如何。产业分析有时不能单从数字上去做文章，中国实际的市场绝对要远大于现在所看到的58.07亿。



漫画也可以民族化

1. 2005的中国游戏市场

2004年国内网络游戏市场规模达到58.07亿元人民币（以下币别皆为人民币），而此前两年这一数字分别是9.5


当前最流行的动漫之一《火影忍者》中的一个人物形象

亿元和34.8亿元。目前网络游戏厂商已接近200家，现有网络游戏产品超过150个。中国的网络游戏市场已成为全球网络游戏市场发展最受关注的市场。

盛大是整个网络游戏市场的领跑者，占有很大的市场份额。2005年第一季营业额继续成长为人民币4.97亿，第二季更成长到5.4亿，全年营收估计能达到人民币20亿元。而网易在网络游戏市场的份额上升迅速，2005年第二季营收也有4.16亿，更惊人的是净利润为2.4亿元，净利率高达57.69%。根据各方专家评估，这两家公司2005年预计还能保持30%以上成长率。如果单从这两家公司的财务报表来看，游戏产业真是“钱景”一片大好。

尽管如此，国内包括研发、发行、渠道和零售在内的所有的游戏厂商的生存状况其实并不乐观，有赢利的厂商几乎不到10%，85%～90%的网络游戏公司则处于持平甚至亏损状态。

a）网游当前困境

中国网游市场从2003年进入快速发展阶段，网络游戏用户、网络游戏市场规模以及由于网络游戏而带动的相关产业增长迅速。当时，网游运营商因为产品在手，而成为市场最有竞争力的一环。但是，随着大量的游戏产品涌入市场，运营商在没有自身的产品技术，又不具备强力的市场营销推广能力，在手法单一的经营模式下，逐渐丧失了市场竞争力。


动漫人物造型与流行趋势是紧密结合的

而中国网游运营商直接面向宽带运营商、游戏开发商、渠道销售商和用户等所有环节。要想突破现状，就只能将业务重心向其上下游发展，包括自建研发团队，开始与电信运营商、游戏开发商进行更深入的战略合作，希望通过与电信运营商的平台资源合作，或是与游戏开发商的产品合作，来降低成本并增加收入。可惜的是，目前对营业额动辄百亿的电信运营商来说，游戏产业的规模太小，而开发公司更将核心技术紧抓在手，目前看来网游业者往上游的发展并没有取得太好的成果。

国内所有的网游销售渠道的扁平化已提上日程表，而往下游发展面临的问题看来更大。随着各网络游戏运营商在线销售系统的不断健全和完善，网络游戏运营商更倾向于利用在线销售系统进行销售。同时，由于是否拥有好的产品已逐渐成为厂商之间竞争的核心，运营和渠道资源优势下降。网游运营商现在为降低渠道成本，取消渠道销售总代理和省级代理商渠道，直接与地市、县的直销商和经销商等打交道，已成为必然趋势，这又直接造成和省级以上大渠道商的冲突。目前所知，没有大渠道商支持的产品，结果都逃不了凄惨下市的结果，渠道也成了所有网游公司最头痛的问题。


谁还能分得清这是游戏还是漫画中的画面呢？

目前还有两个和开发有关的不利因素，就是“开发成本过高”和“内容同质化”。目前自主研发经验不足，在游戏人才极度匮乏情况下，薪资水平急速飙升，动辄上万的月工资造成开发成本大幅增加，网游运营和开发好似“蜡烛两头烧”，很快就耗尽了公司的资源。而国内网游公司在资金、技术经验等方面实力不足，很难创造出有特色的产品，进而使游戏几乎千篇一律，随着玩家新鲜感越来越淡，客户流失也成了必然趋势。

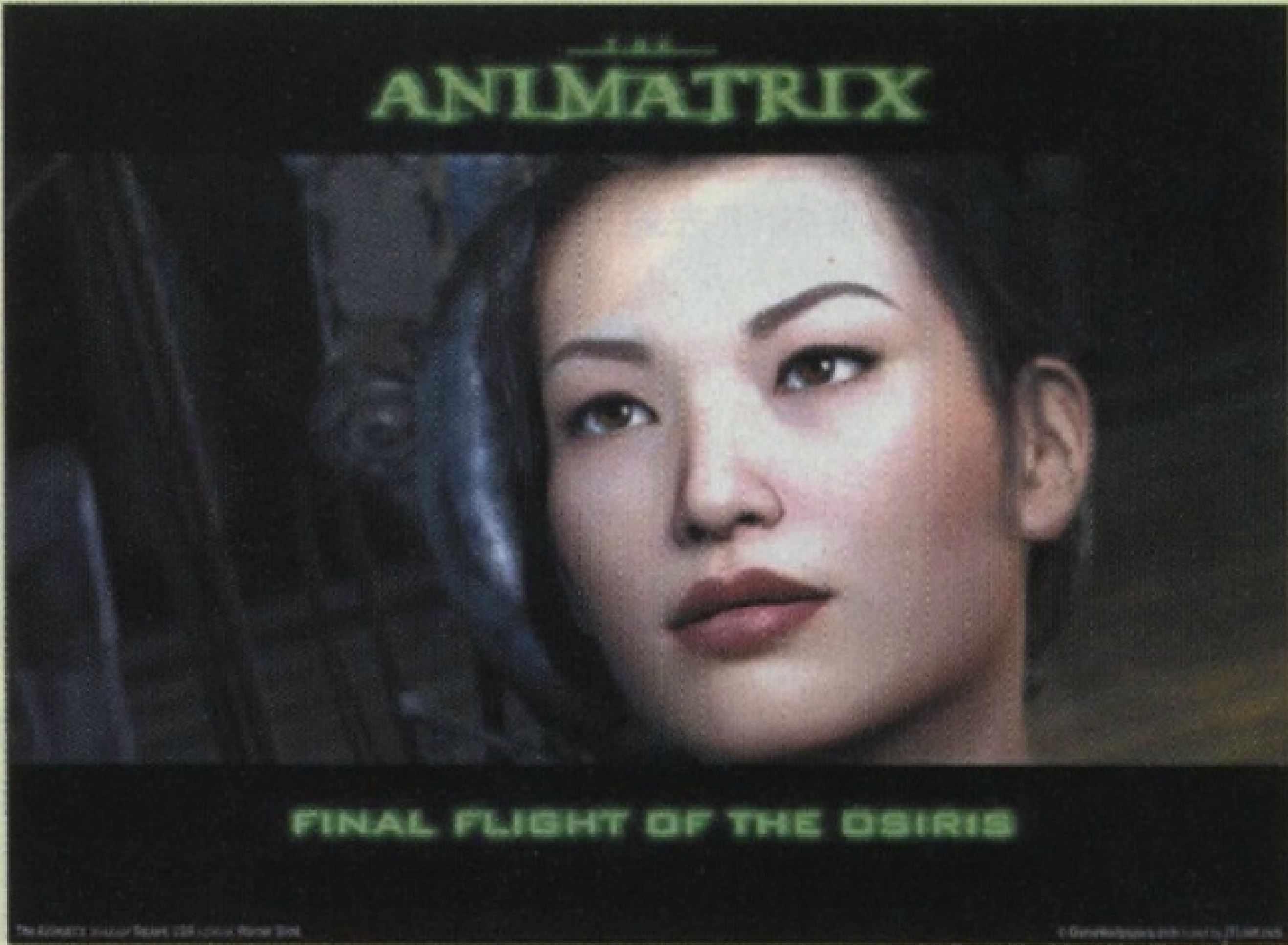
b）竞争恶化

面对上述难题，2005年中国的游戏产业已开始出现资本整合现象，强者愈强，弱者退出的局面也逐渐明朗化，主要呈现以下几个明显的发展趋势：

◎在政府支持和一些资本、技术实力都较强的游戏厂商的推动下，国产游戏软件开发将得到大的发展。

◎网游公司数量迅速膨胀，竞争日益激烈，市场整合开始上演，行业的平均利润率开始大幅降低。

◎资本的整合将使得游戏的研发技术实力、游戏运营能力、产品等趋向于集中，网游运营商集中在几家综合实力较强的公司。



《黑客帝国》动画版中几可乱真的人物形象

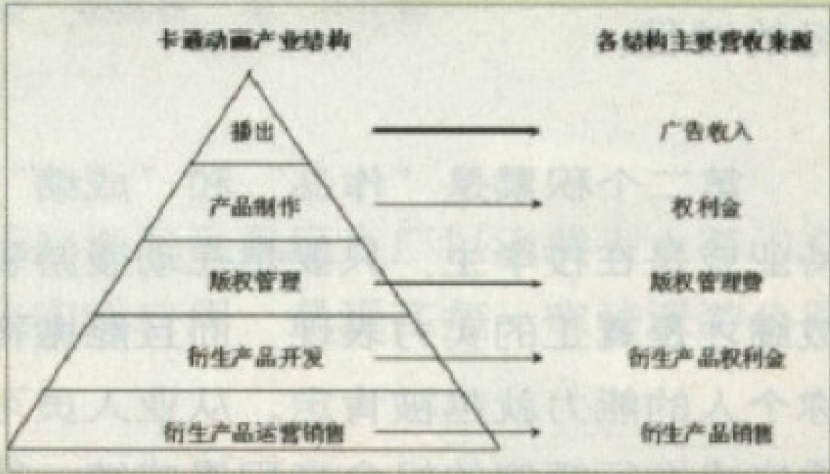
◎伴随中国网游市场的发展和资本整合，网游资金向综合实力较强的公司集结。为了活得更好，这些综合实力较强的网络游戏公司业务重心向其上游游戏开发环节延展，开发与运营并重。

◎竞争日益激烈，网游运营环节对厂商资源整合能力及综合实力要求越来越高。为了谋求生存和发展，一些中小型网络游戏公司一定要转换角色向产业链上游发展，成为网络游戏开发商，否则就将被市场淘汰。

总结中国游戏市场的情况，可以说在大环境开始变得险峻而竞争更加激烈的情况下，我们不得不提醒所有人，游戏产业的蜜月期已完全结束，接下来的柴米油盐酱醋茶会每天缠着每一个人。

2.没有参考数据的中国动漫市场

随着世界卡通动画产业的蓬勃发展，卡通动画相关产业也随之出现高速发展趋势，相关衍生产品产业更是以惊人之势席卷全球，卡通动画的产业结构也因此确定成型，请参考右图：



而中国动漫画产业和游戏相比则更显弱势。当前国内除了三辰集团的《蓝猫》系列开始有产业化运作的情况，其他几乎可用一片空白来形容。北京辉煌动画和CCTV动画部虽然制作出几部脍炙人口的动画片，可惜没有配套的商业化的运作，只能分得整个产业利益最小的一块，也导致到目前没有任何一个官方单位能提出可供参考的动漫画产业的总产值。



最近热门的动漫《海贼王》甚至吸引了大批国内的女性观众

目前相信任何人都没办法替中国卡通动漫画产业作个正确的总结和预测。过去中国动漫画发展虽然不比日本晚，但因为缺乏先进的市场商业运作和其他种种原因，卡通动漫画产业一直在国内没有获得很好的发展机会，反而起步比中国还晚的日本，自上世纪60年代开始经由高效的商业运作管理，如今已成为年产值百亿美元的大产业。而中国市场随着改革开放的深入，动漫画产业与世界的交流也越来越频繁，消费者对动漫画的需求量也与日俱增。随着越来越多先进的经验和优秀人才进入中国市场等因素，我们唯一可预测的就是中国的动漫画产业也将如游戏产业一样，即将迎来高速爆发的成长期。

五、展望未来：推动动漫游时代的飞轮

经过了上文的介绍，或许很多人心中产生了无数新问题，到底我们要怎么去看待这个新时代的产业呢？要如何去避开可能发生的问题，找出自己核心价值来面对市场挑战？以下本人从三个方向给大家作个总结。

1.如果你是动漫游从业人或向往动漫游发展的人



没人能计算出《变形金刚》到底带来了多少商机

首先，动漫游行业有一般传统行业无法相比的乐趣，它可让你光明正大地接触所有一切的动漫游娱乐，把生活和兴趣完全结合起来。再就是动漫游产品不断推陈出新，丰富多采的产品和变化，会令人“日日有期待，天天有惊喜”，比起大多数传统产业的一成不变，确实会让人觉得生命有趣得多。在动漫游行业从业还有一个天大的优点，就是一旦你有了子女后，你会成为他们成人之前的最要好的朋友之一。笔者认为，动漫游真是个值得投入一生的职业，动漫游行业绝对是个上上之选。

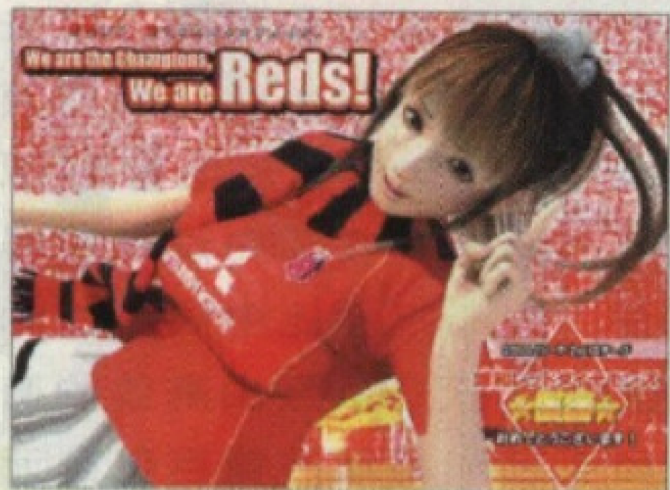
再来说说要进动漫游这一行应该要注意的一些问题。首先是“积累”，然后是“积累”，最后还是“积累”。

要想在动漫游行业中获得发展机会，第一要积累的就是“经验”和“感觉”。动漫游的成功与否虽然没有办法百分百都靠科学计算出来，但如果有着足够的经验积累，是可降低大部分的风险，因此很多没有标准可遵循的项目，就必须依赖我们的经验和感觉了，这其中包括从题材内容的选择、画面音乐的感觉、玩法规则的设计、市场销售的预测等，更多是靠着主观的判断，没有足够积累的从业人员所参与制作的东西，就会出现很多像画面平淡、色调怪异、比例不均、音乐不合、操作不便等感觉不对的设计。而经验和感觉的积累没有捷径，投入大量的时间研究是必经的过程。

第二个积累是“作品”和“成绩”。无论是个已从业、待业或是在校学生，只要想在动漫游领域闯荡，个人作品和成绩才是真正的实力表现，而且能搬得上台面的东西越多，你个人的能力就越被肯定。从业人员可凭借着参与产品制作推广或发行销售的机会来积累成绩，待业人员和学生可利用时间丰富个人作品，实际的作品和成绩永远比开口胡说扯大炮的方式更能说服别人。当然，随着作品和成绩的积累，个人的经验和感觉也会逐渐丰富，而作品和成绩的积累，同样需要时间的投入，也同样没有捷径可走。



第二个积累是“作品”和“成绩”



动漫游越来越不欢迎那些不能合作的天才

第三个积累是“人际关系”。如同笔者在前面所提到，动漫游是建筑在一个庞大传统基础之上的创意产业。由于整个过程就是个商业行为，因此也就避不开商业社会中最重要项目的积累，那就是“人际关系”。要想做个好人并不难，但想把人做好同时还兼顾个人和商业利益，可就是门大学问，充分表达和沟通协调能力是必修课，乐于助人、不计较个人得失的心态调整功夫也是必备技能。总之，动漫游越来越不欢迎那些不能合作的天才，要想进动漫游行业，记得要把人际关系处理这门功课加强一下。

2.如果你是一个动漫游公司的主管或老板

尊重消费者是一个动漫游公司的核心思想，所有消费者期待的永远是高品质的内容。能有很多人一直不明白动漫游的魅力何在，这个商品成功的原因真地就只靠“爱玩的天性”？其实真正经过专业的分析，游戏产品最成功的地方在于“满足消费者需求”，在面对当前世界个性化消费的要求，无论软硬件产品及内容的丰富多样以及其他方方面面，我们都必须虚心学习国外许多世界级大厂以消费者为尊的态



同样依靠动漫、游戏和周边产品带来巨大商机的美国动漫形象“蜘蛛侠”与“X战警”

产品及内容的丰富多样以及其他方方面面，我们都必须虚心学习国外许多世界级大厂以消费者为尊的态度。笔者个人及国外友人都一致认为“消费者至上”的理念培养和实践应用，是现在每一家动漫游公司最值得努力的方向。

动漫游公司第二个重点工作也是“三个积累”，包括人才、技术和资源。人才是现今最有价值的资产，已是当前各企业被提出最多次的说法，可是如前所说，所有的开发人员并不全是“拜金主义”，各公司如果只会靠高工资来挖人，而提不出长远发展的规划，最终还是会落得人财两空。而技术的积累则有赖于完整的内控制度和严谨的标准化作业，设定技术目标并随时进行查核，然后才有机会凭借着留下的报表记录来积累技术。而资源的范围就更广泛，包括人力、市场、资金和关系等，都必须用心去经营。整天闷头在屋内，两耳不闻窗外事的态度，最后下场是连公司怎么失去竞争力都浑然不觉，而逐渐走上衰败之路。

动漫游产业从上世纪50年代的欧美、60年代的日本，就一再从人人喊打的过街老鼠，变成如今大家的最爱，主要关键就是因为前仆后继的从业人员辛勤不懈所致。随着中国政府在2003年开始重视游戏产业，2004年开始推动动漫画产业，到2005年的今天，我们已看到包括国家动画产业基地、动漫游戏产业基地、网游动画产业基地相继成立，索尼、微软、任天堂、万代、EA等国际大厂的名字出现在中国媒体的次数也越来越多，人力资源网站上动漫游开发人员屡屡排在热门工作的前三名等，我们确信，中国动漫游的时代已开启，动漫游市场必将迎来一个飞速运转成长的时期。现在全世界都把焦点放在中国，消费者也都在期待着中国制造的动漫游产品，只要持续通过各方面的努力来推动这个时代的飞轮，相信有那么一天，中国动漫游市场也能像欧美日本一样红火，到时笔者将再来和大家一起讨论十倍甚至百倍于现在产值的动漫游产业。



《大唐双龙传》中的人物造型

海外传真

《帝国时代III》10月发售

2005年8月23日 ensemblestudios.com

微软旗下的Ensemble公司官方网站宣布，该公司知名作品《帝国时代》（Age of Empires）系列的第三部作品将于今年10月25日发售，定价在69.99美元。

《帝国时代》是一款基于历史背景的广受好评的即时战略游戏，它向玩家展示了不同民族风格迥异的经济体制和作战方式。哪些民族有攻城优势可以傲视群雄，哪些民族防御工事最坚固，在敌军兵临城下之际可以反守为攻，哪些民族拥有经济优势，可以更快地扩充军队，是罗马、法国、大不列颠还是日本呢？人类在历史长河中有许多了不起的建筑，帝国时代让那些逝去的建筑重放光彩……

在《帝国时代III》的官方网站中，开发人员称，《帝国时代III》将支持Intel和AMD的双核心桌面处理器，并且将充分使用双核心计算带来的好处。研发人员表示，双核心处理器可以帮助帝国时代III生成AI更高的敌人，场景更大的地图等。目前，Intel和AMD都已经推出针对桌面电脑的双核心处理器。其中AMD双核心Athlon 64 X2 4400+的零售价格在550美元，Intel方面有价格在200～300美元之间的双核心处理器。

Quake4多人模式分析

2005年8月11日 gamespot.com

就我们现在所知，Quake4的死亡竞赛模式继承了QuakeIII的超快节奏和战斗快感。试玩中的地图像是小型版的Q III DM12（别称Dredwerkz），对比单人游戏的场景，多人模式战场布置得更加有工业气息，充斥了废弃金属、生锈的原料，默认场景还有很多人类的太空飞行器。图像纹理方面，从通道中的金属器件到玩家角色的制服，每个细节都高度清晰。虽然游戏在角色模型制作、战斗中喷射的火花和弹药痕迹等各方面都很精致，整体运行速度还是非常不错，帧数表现良好。Quake4游戏剧情延续自Quake2，但实际地图设计以及操作风格更偏向3代。没错，场景里还会有高跳垫、水平长跳垫以及传送器。一些死亡竞赛模式的有趣技巧仍然存在，比如火箭跳、枪榴弹跳、扫射跳跃等。在Quake4中一些技巧仍然适用，比如时刻注意关键物品、武器重生点周围的情况，尽快获得对它们的控制权，预判敌人的行动走位射击提前量等。瞄准系统也更加完善，Quake4中各种武器都有快速缩放的瞄准镜装置（默认右键），与3代相同，Railgun是最适合使用这一设置的武器，加上半透明的钻石型瞄准器，火力将更加集中致命。相信游戏能提供给玩家带来公平、激烈的竞争环境。



"虚幻3"引擎正式公布

2005年8月20日 ign.com

日前的欧洲游戏展上，Midway公布了其最新对应Xbox360平台的作品《虚幻2007》。《虚幻》系列逐渐成为继Quake、DOOM和Half-Life三大FPS系列后又一款优秀的第一人称视角射击游戏。完美细腻的图像表现、高度人工智能以及杰出的多人游戏模式等特点使《虚幻》系列越来越受到玩家期待。《虚幻2007》的最大亮点是采用了时下流行的"虚幻3"引擎，使游戏画面贴图表现出更好的效果，《虚幻2007》也会改进游戏过程与玩法，并通过该系列游戏爱好者们的意见与Epic公司的新目标，打造出《虚幻竞技场2004》后的新系列产品。制作小组希望《虚幻2007》可以在游戏中使用最新的技术，并让1999年发行的第一代《虚幻竞技场》和《虚幻竞技场2004》相结合，提供给玩家更丰富、好玩的游戏元素。《虚幻2007》预定2006年推出。

《上古卷轴IV》的冒险重新开始

2005年8月23日 ign.com

以"上古卷轴"系列而闻名的Bethesda Softworks公布了在开发中的新作《上古卷轴IV——湮没》的新画面。可以说，这款游戏是目前已公布的角色扮演游戏中最受欧美玩家期待的。本作发布PS3、Xbox360和PC版本，发售日为2005年年内。因为这款游戏是为PC平台以及次世代主机PS3和Xbox2平台开发，开发时间起始于2002年，从游戏本身来看，将成为角色扮演游戏一个新的里程碑，这一代作品将会是角色扮演类游戏的飞跃，因为它拥有完全自由的游戏性和更加强化的画面品质。此游戏中，玩家的任务是寻找帝国的王位继承人，先前的皇帝被不知身份的刺客暗杀，由于没有了皇帝，通往湮没世界（等同于Tamriel世界的地狱）的大门被开启，湮没世界的魔鬼开始入侵Cyrodiil行省，屠杀人民。你必须找到王位继承人来拯救世界。

“有华人的地方就有武侠” 金山签约甄子丹代言“剑网2”

■本刊记者 龙猫



甄子丹（左）与金山公司高级副总裁王峰

2005年8月10日，金山公司在北京长城饭店召开以“有华人的地方就有武侠”为主题的新闻发布会，宣布正式签约动作明星甄子丹为《剑侠情缘网络版2》的形象代言人。会上，金山公司高级副总裁王峰表示，之所以请甄子丹作为形象代言人，第一，甄子丹在其演艺生涯中树立了成功的武侠形象，他本人也有较大的社会影响力，能使其代言的“剑网2”在市场上产生很大反响；第二，“剑网2”是金山公司研发的第六代作品，也是该公司第二代剑侠品牌的网络游戏，具有较好的基础，这部作品所提倡的武侠精神也只有甄子丹这样的动作巨星才能展现出来。

对于此次合作的范围，王峰表示，一方面金山正计划将甄子丹塑造的很多形象移植到作品中，一方面金山会将甄子丹为游戏拍摄的造型用于产品包、点卡及游戏攻略等周边产品中。另外王峰还透露，目前金山正在积极筹划将《剑侠情缘》作品改编成为同名小说以及动漫作品。

在会后的专访中王峰表示，金山正在计划拍摄《剑侠情缘》的电视剧，也希望有机会能请像甄子丹这样的大牌明星出演。但他也认为，剧本如何改编是一大问题，他觉得《仙剑奇侠传》电视剧的改编并不成功。而在涉及到甄子丹代言的费用问题上，王峰没有直接透露，但他告诉记者，这次代言是金山有史以来力度最大的一次代言活动，可能也是国内网络游戏代言费用最高、影响最大的一次。

值得一提的是，多数媒体对甄子丹提出的问题都是关于其最近主演的电影《七剑》的，本刊记者就其代言“剑网2”一事提出了几个问题。记者首先问到关于为何选择代言“剑网2”，甄子丹回答，所谓“有华人的地方就有武侠”，许多华人都是伴随着武侠小说一起成长，武侠电影、电视是世界华人宝贵的文化。“剑网2”不仅是一款游戏，也对大力推广中国武侠文化起到了积极的意义，这样，在合作方面便有了共同的方向。同时甄子丹说，他自己也喜欢玩游戏，当金山公司找到他的时候，他认为除了拍电影、拍电视，也可以透过另外一种平台推广武术和武侠精神，于是便促成了此次合作。而对于金山公司是否会专为甄子丹在游戏中设计一个人物形象，并请他做动作捕捉或武术指导这一问题，甄子丹表示这要看双方商谈的结果，而他自己则希望能有机会进行这样更深层次的合作。

业界动态

盛大公布 2005年第二季度财务报告

2005年8月9日，中国互动娱乐媒体及最大的网络游戏运营商盛大互动娱乐有限公司（NASDAQ：SNDA）公布了截至2005年6月30日未经审计的第二季度财务报告。报告表明，盛大公司本季度净营业收入较去年同期增长88.0%，达到5.40亿元人民币，其中网络游戏收入较去年同期增长72.0%，达到4.67亿元人民币，占到营业收入净额的86.5%。

金山创始人求伯君拜师武当

7月26日，在武当山紫霄大殿前，中国IT届传奇人物求伯君正式拜入武当三丰派门下，成为武当三丰派第十三代内家拳传人钟道烛道长的俗家弟子。据了解，作为金山创始人的求伯君一直以来痴迷于武侠（《剑侠情缘》系列产品就是源于求伯君的创意），求伯君对于传说中的武学圣地武当山也非常向往。在今年5月湖南经视《MBA大讲堂》组织的一期栏目中，求伯君遇到了作为嘉宾的武当三丰派传人钟道烛道长，在钟道长的邀请下，求伯君决定7月前往武当并拜师。

共青团中央联手宝德 推出《抗日Online》

由共青团中央与宝德网络联手打造的网络游戏《抗日Online》，在时值“抗日战争胜利60周年暨世界反法西斯战争胜利60周年”之际，即将与广大玩家朋友见面。《抗日Online》是宝德网络技术有限公司历时一年多，精心打造的反映中国八年抗战的2D网络游戏。游戏从芦沟桥事变开始，直至抗战胜利，贯穿多个抗战重大事件。目前，《抗日Online》封测阶段即将开始，后期制作也在紧锣密鼓的进行，相信不久就能与大家见面。

任天堂押注任天狗 期望击败索尼PSP

任天狗是任天堂一款小狗模拟器，玩家可“饲养”和训练这只虚拟小狗，任天堂公司希望以该款可爱产品击败索尼的PSP。目前，任天狗在日本热销，从4月21日至今售出超过70万只。任天狗有3个版本共18个品种，而第四个“假日版”最近开始在Entertainment Software Rating网站上出售。在美国和加拿大，任天狗的零售价为30美元。据悉，任天狗能让主人照顾、训练并和这只虚拟的小狗玩耍。事实上，它是从上个世纪90年代风靡一时的电子宠物发展而来的。

中国留学生 在日涉嫌盗取网游装备遭拘捕

据日本《每日新闻》报道，一位在日本的中国留学生涉嫌在网上盗取游戏用户信息而被日本警方拘捕调查。该名中国学生设计了一个特殊程序入侵热门的网络游戏网站，该程序会自动监视在线游戏玩家，并获得他们的游戏装备和游戏积分。在非法获得这些游戏装备和游戏积分后，该名中国学生将它们在网上拍卖，并在网络游戏中的秘密地点与买家交货，虽然该名学生在网络游戏上盗窃虚拟游戏装备的行为不受现行法律的管辖，但其非法入侵网络游戏网站的行为已经构成了犯罪。

产品信息

盛大推出首款休闲游戏

8月23日下午，刚刚签署了《网络游戏防沉迷系统》责任书的盛大公司宣布其自主研发的首款休闲类游戏《三国豪侠传》于9月2日正式对外开放公测。这是盛大家庭战略内容提供的又一重要补充，也是盛大大力推进“5分钟休闲游戏”的一个重要里程碑。据盛大方面介绍，为了配合“创建绿色网游环境”的概念，这款游戏从2003年底开始研发，经过了3次大幅度修改。据介绍，《三国豪侠传》目前仍处于内测阶段，但这款游戏已经成为文化部首批推荐给未成年人的绿色游戏。

《魔法门之英雄无敌5》不死族相关截图放出

《魔法门之英雄无敌5》将会是第一款对“魔法门宇宙”作出全新诠释的游戏，玩家们将面对的是一个更加成熟的奇幻世界，这无疑将吸引更多的奇幻游戏爱好者。作为最成功的回合制策略游戏之一，这款最新的《魔法门之英雄无敌5》汲取了前作成功的游戏特色与优点，同时进行了大量改革，此游戏由Nival Interactive公司制作，预计2006年初上市。



幽暗冷凛的亡灵城

世界首款PSP多彩面板9月5日发售

Xtreme公司于2005年9月5日推出其代号为“ASTERIX”的PSP可更换多彩前面板系列产品，此次发售活动将与PSP主机在欧洲的正式发售活动紧密联系。目前PSP主机只有黑色和白色，此次推出的ASTERIX PSP可更换面板除有

掌上灵通引进《锤锤Online》意图进军网络游戏市场

■本刊记者 心鹰

作为国内最大的无线增值服务供应商之一，掌上灵通公司一直处于市场的领先位置。它成立于1999年10月。其总部位于中国上海，在全国各地都设有办事机构，目前拥有员工600多名，2004年3月4日，掌上灵通成功地登上NASDAQ的舞台，成为NASDAQ历史上的“无线娱乐第一股”。步入2005年，掌上灵通与韩国Neople公司签约，获得了韩国知名网络游戏《锤锤Online》的中国代理权。紧接着又收购了Brilliant Concept投资公司下属的深圳远航科技有限公司，一系列动作表明，掌上灵通将正式进入网络游戏界。



灵通公司CTO叶析

《锤锤Online》的英文名是Mr.Hammer，由韩国Neople开发研制。这是一款2D画面，轻松有趣的休闲网络游戏。游戏形式与经典FC游戏“敲冰砖”差不多。《锤锤Online》很容易上手、从登录游戏到一盘游戏结束，花费的时间不会超过5分钟，非常适合网络用户休闲需求，是典型的休闲类网络游戏。不过，根据调查显示，中国休闲网络游戏玩家只占市场分额的11%左右，更多的人喜欢MMORPG游戏，在这样的情况下，为什么掌上灵通会选择这种类型的游戏作为市场的敲门砖呢？

灵通公司CTO叶忻认为：大量的MMORPG游戏导致相互竞争激烈，产品同质化严重，但是游戏市场的整体规模依然在增长，依然大有所为。休闲游戏对于更多用户的娱乐体验需求有很强的对应和适用特点，灵通和业内对于这类产品的市场前景十分看好，决心拓展游戏业务，在近期获得一定的市场份额并为未来奠定品牌、服务的基础。《锤锤Online》的目标用户是年轻玩家，特别是女性。但说到用户群，这会涵盖目前所有主流的网络游戏玩家。同时因为我们的游戏内容是属于休闲性质的，可以供玩家用来消遣，因此也会吸引一些年纪稍大的或稍小的、非网络游戏主流玩家加入进来。《锤锤Online》在游戏品质上具备了能和目前市场上其他休闲游戏相抗衡的能力，在某些局部特性方面甚至可以超越现有的产品，再加上我们有着一批具有丰富运营经验的员工，无论是软件还是硬件，《锤锤Online》都具有当“领头羊”的资质。目前《锤锤Online》正处于内部测试阶段，8月底，游戏开始公开测试，希望到时玩家能对游戏感到满意。

俄罗斯方块"网络版"《E块冒险》进入公测
专访聚梦资讯公司总经理施特凡

■本刊记者 心鹰



大众软件：聚梦资讯作为一家新成立的公司，可能大家还不是很熟悉，请您介绍一下公司主要情况好么？

施特凡（以下简称施）：聚梦资讯于2004年10月在深圳特区成立，目前有员工30余人，开发技术人员接近50%。游戏开发团队中90%以上毕业于国内重点大学，核心人员拥有5年以上游戏开发经验。

大众软件：聚梦资讯据说正在研发一款类似于俄罗斯方块的游戏产品，您能简要介绍一下这款产品么？

施：目前公司正全力开发运营一款中型的网络休闲类俄罗斯方块游戏《E块冒险》，8月中旬已进入公测。与国内其他同类俄罗斯方块游戏相比，《E块冒险》完全抛弃了复杂的道具和单一的消层玩法，引入MMOPRG游戏中最具特色的职业、升级、魔法技能和"血"等概念，游戏最高支持8人同局对战。比赛系统支持多种比赛规则，如游戏内在线报名，单挑赛、团队赛、混战，还有2V2的情侣模式。为了防止出现"外挂"破坏游戏秩序，游戏设立了完善的反外挂系统，确保游戏的竞技公平性。



聚梦资讯公司总经理施特凡

大众软件：一家新公司进军竞争激烈的游戏市场，请问最大的困难在哪里？当初公司如何作出这个战略构想的。

施：目前中国网络游戏市场，尤其是休闲游戏，虽然表面上红红火火，但有特色的游戏比较少，尤其是像俄罗斯方块这样有一定历史而且深入人心的大众游戏。我认为一款休闲游戏要获得成功，必须抓住用户最本质的需求，不仅仅是简单的娱乐。作为一家新公司进入游戏市场，我觉得最大的困难是游戏运营。毕竟"酒香不怕巷子深"的时期已经过去了，如何通过有效的宣传和市场推广扩大游戏知名度是非常重要的。由于我本身就是一个俄罗斯方块爱好者，玩过多种俄罗斯方块游戏后，就萌发了开发一款全新游戏的想法。公司未来将致力于大中型网络游戏社区的开发和建设，这个方向短时期内不会改变。



PSP多彩面板

多种颜色可供选择外，与原装配件相比其价格也很低廉，对那些因为意外造成PSP面板损坏的玩家来说实在是不错的消息。

《波斯王子3》将开发Xbox360和PS3版本



《波斯王子3》游戏画面

育碧日前正式宣布，《波斯王子3》（Prince of Persia 3）将会推出次世代主机版本，即Xbox360版和PS3版。这样加上之前公布的PC版、Xbox版、PS2版、NGC版、GBA版、NDS版、PSP版，该作将会实现真正的"全平台"。其中PC、PS2、Xbox、NGC等版本将会在年内上市，之前的标题"双面刀锋"也由育碧宣布仅仅为一个E3宣传口号，而不是最终标题。

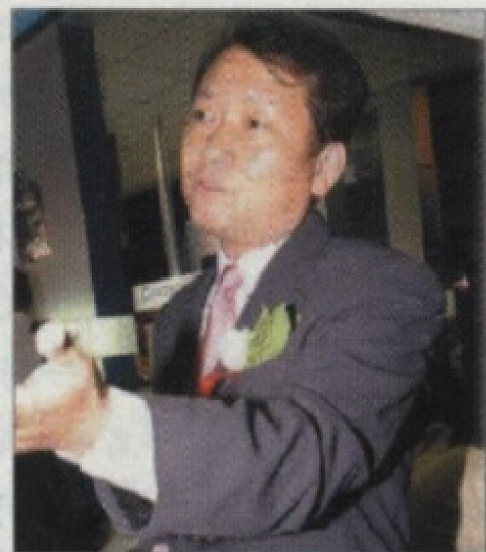
电子竞技

孟阳夺得QuakeCon2005 DOOM3项目亚军

在美国刚刚结束的QuakeCon 2005 DOOM3项目的比赛中，中国的"火箭男孩"（ID：ABIT-RocketBoy）夺得亚军，这也是中国选手在QuakeCon大赛上的最好战绩。孟阳作为升技公司的签约选手，曾经获得CPL2004 Winter的DOOM3项目世界冠军，这也是中国第一个电子竞技世界冠军。而QuakeCon2005被游戏玩家誉为"世界第一电子竞技盛事"，这个赛事已经有10年的历史，在北美地区尤其有着极高的人气。

韩国会议员建议奥运会加入电子竞技

CKCG中韩对抗赛于8月22日全部结束，各项目比赛进行得非常激烈。此次大赛后，CKCG将作为中韩两国年轻人交流的一个长期项目每年举行，赛后韩国代表团重要成员国会议员李光宰先生和《星际争霸》选手OOV不约而同地对本届比赛的中方组织工作透露出小小的不满。韩国国会议员李光宰先生告诉记者："CKCG将一直举办到2008年的北京奥运会为止，目前还在讨论的问题是CKCG2006的举办地以及电子竞技进入2008年奥运会项目。如果真能成功进入奥运会，韩国就有机会成为世界性大赛的核心国，而中国也将获得IT奥运会的头衔，这对两国都有利。"



韩国国会议员李光宰先生

日本光荣公司正式进军中国网络游戏市场

■本刊记者 心鹰


日本光荣株式会社副会长伊从胜（Masaru Lyori）

提起日本光荣公司，中国的游戏玩家不会陌生，《三国志》《大航海时代》《信长之野望》……无数经典游戏可以说伴随了一代玩家的成长。最近，这家以单机策略类游戏称雄于世的日本公司开始把眼光放在利润优厚的网络游戏上，《信长之野望 Online》成为他们进军网络游戏的第一把“尖刀”。同时，光荣公司也成为继世嘉公司后，又一个进入中国游戏市场的日本公司。

2005年1月18日，游戏新干线与日本光荣正式签约，取得《信长之野望Online》港、澳、台三地运营权。6月9日，《信长之野望Online——飞龙之章》在国内开始正式内测。6月底，日本光荣正式召开了内部董事大会，针对相关公司业务等方面做了高层人事调整。7月下旬，大宇宣布与光荣合作，在中国台湾省、香港、澳门3个地区发售及运营《大航海时代 Online》，预定于今年冬季进行封闭测试。

相对于其它日本游戏厂商，光荣公司对网络游戏的野心显然更大。他们应时而动的改变开发经营策略，对于迅速增长的亚洲网络游戏市场表现了愈发浓厚的兴趣。日本光荣株式会社副会长伊从胜专程从日本赶到第三届ChinaJoy展会现场，他此行的目的就是关注中国游戏产业政策的现状，为今后光荣公司更大规模地进入中国市场做准备。对于前一段时间业界盛传的《大航海时代 Online》在国内的代理权问题，伊从先生表示，这款游戏8月底会确定国内代理的归属，但目前尚处在协商阶段，所以还没有任何一家公司能够确定它的代理权。光荣公司主要将从报价的角度考虑代理公司，但前提是游戏一定要使用光荣自主研发的“玩家支援平台”系统（“GAMECITY”系统），因为这才能对玩家提供最好的服务。

韩国网禅公司参展ChinaJoy 多款游戏表现不俗

■本刊记者 心鹰

近日，中国、韩国、日本、欧美各国几乎所有希望在中国网络游戏市场分一杯羹的厂商都齐聚上海，参加在这里举办的第三届ChinaJoy大展。韩国Webzen（网禅）公司也携带了多款网络游戏前来参展，这其中包括已经与RTW已经签订全球版权的GTA Online、由《指环王》的配乐人亲自操刀的《SUN——究极国度之魂》、可爱卡通风格的Wiki、大型多人连线第一人称射击游戏Huxley及针对中国玩家特别研发的MMORPG：《一骑当千》。



说起网禅这个名字，也许大家感到很生疏。其实，网禅即是Wenzen的中文名称，风靡全球的《奇迹MU》便是Webzen（网禅）公司的得意作品，此款游戏在全球拥有高达5600万的会员，位列全球人气最旺的网络游戏前列。作为一个在美国纳斯达克上市的公司，网禅是目前全球屈指可数的、拥有领先技术的网络游戏公司之一。在本次Webzen（网禅）参展的六款网络游戏中，《一骑当千》和《SUN——究极国度之魂》无疑是最受中国玩家欢迎的。《一骑当千》以中国历史上的三国时期为背景，以国家之间的战争为主。玩家在游戏中不仅仅只是打怪练级，而是溶入了许多策略成分，既可以选择投靠其他势力，也可以背叛旧主自立门户。《SUN——究极国度之魂》则是Webzen（网禅）自《奇迹MU》之后的又一力作。仅仅在游戏音乐上，网禅便投入千万美元巨资，邀请曾经为电影《指环王》配乐的霍华·萧担任作曲并指挥。而游戏的原声带更是请到世界四大交响乐团之一的俄罗斯交响乐团进行录制。如此大笔的投资，在网络游戏中实属少见，可见网禅公司此次进军中国市场确是势在必得，我们也将继续关注他们的表现。

《网络游戏防沉迷系统》任重道远



■本刊记者 心鹰

8月23日上午9时，新浪、盛大、网易、金山、九城、光通和搜狐7家国内主要网络游戏厂商在北京新闻大厦共同签署了《保护未成年人健康 创建绿色网游环境 防沉迷宣言书》。在宣言签署发布会上，唐骏、汪延、杨京、求伯君、董瑞豹、朱骏、王建军分别代表各自企业在协议书上签字。

盛大总裁唐骏代表所有网络游戏厂商在会上发言。他表示各大厂商将坚决履行宣言中的各项条款，给广大玩家提供安全绿色的网络环境，创造健康文明的网络文化氛围。

新闻出版总署此次推出的“《防沉迷系统》开发标准（试行）”（以下简称《标准》），主要是通过限制经验值达到控制玩家游戏时间的目的。

按照该标准的设想，累计游戏在3小时以内属于“健康游戏时间”,经验值、落宝率正常；累计游戏时间在3～5小时属于“疲劳时间”，建议将经验值和落宝率降为50%；累计游戏时间在5小时以上为“不健康游戏时间”，建议将经验值和落宝率降为0。该《标准》为防止玩家通过频繁上下线规避《系统》，设计了所谓“累计在线时间”和“累计下线时间”的办法，玩家下线后，只有“累计下线时间”满5小时，被累计的在线时间才会被清零。新闻出版署表示，《网络游戏防沉迷系统》将于2005年9月30日开发完成，10月1日至10月20日进行内部测试，20日以后在市场上最活跃的十大网络游戏上试运行。目前已经签署《网络游戏防沉迷系统》责任书的有盛大、网易、九城、光通、金山、新浪、搜狐7家公司。

此次提及的14款游戏全部为成熟产品，没有任何新游戏和休闲类游戏。最先进行测试的包括《魔兽世界》《传奇》《剑侠情缘Online》等14款主流网络游戏，基本囊括了MMORPG市场上90%的用户群。也就是说，此系统一旦实行，将会对整个产业造成巨大影响。而就在签约的当天下午，盛大宣布将推出公司第一款休闲类网络游戏《三国豪侠传》，率先对“绿色网游”概念产生呼应。

目前《标准》还在制订当中，不过可以肯定的是，此《标准》在不同游戏中的实施存在着不同程度的困难。对于普遍的“打怪练级掉宝”型游戏来说，《标准》中制订的设想似乎可行，如果玩家用同一ID登录，《标准》可以有效控制玩家游戏时间，“挂机”现象也能得到有效遏制。不过即便如此，《标准》还是存在着一定的可规避性（比如玩家同时建立3个“小号”轮流上线或者玩家分别玩3款不同的游戏）。对于《魔兽世界》《EQ2》这样追求团队配合的游戏来说，《标准》无疑更加难以实施。以《魔兽世界》为例，一个普通的副本任务要进行1～2小时，一些高级副本甚至设定了“每周刷新一次”的刷新速度，算上队伍集合时间，以3小时作为物品掉落和经验的分水岭显然太短了。就在《标准》出台的几小时后，中国几大《魔兽世界》论坛纷纷开始转载，对《标准》的讨论贴以几何级数递增，有的玩家甚至开始讨论“规避”的方法与“离开”的时间。

总体来说，《标准》对于一款游戏的一个ID控制能力是比较强的，但对于玩家是否“疲劳”的控制却有些先天不足。因为一个玩家是否“疲劳”是相当主观的判定，疲劳度无法仅仅用时间来量化，无法量化的指标如何被衡量呢？一个休息一天的玩家，连续3小时游戏、连续3小时看电视、连续3小时读书的疲劳度不会相差很大；但如果是上学的学生或者上班族，也许1小时时间他们就会感到疲劳。而且，既然是《保护未成年人健康 创建绿色网游环境 防沉迷宣言书》，那么首先应该划分未成年人与成年人这一受众群体，如果单纯以时间来看，玩家群体是没有差别的。

《标准》的出台，说明政府已经开始对网络游戏产业给与了相当的重视，对于保护未成年人成长环境付出了相当的努力。虽然从目前看来，《标准》的实施还任重而道远，但由于《标准》还处于制订过程中，最终以什么形态正式出现在公众面前还不得而知，我们将拭目以待。

双面刀锋 Prince of Persia 3
图说《波斯王子3》

■北京 大貘小狆

“从此，王子和公主过着幸福的生活……”每个童话的结尾都这样描述。

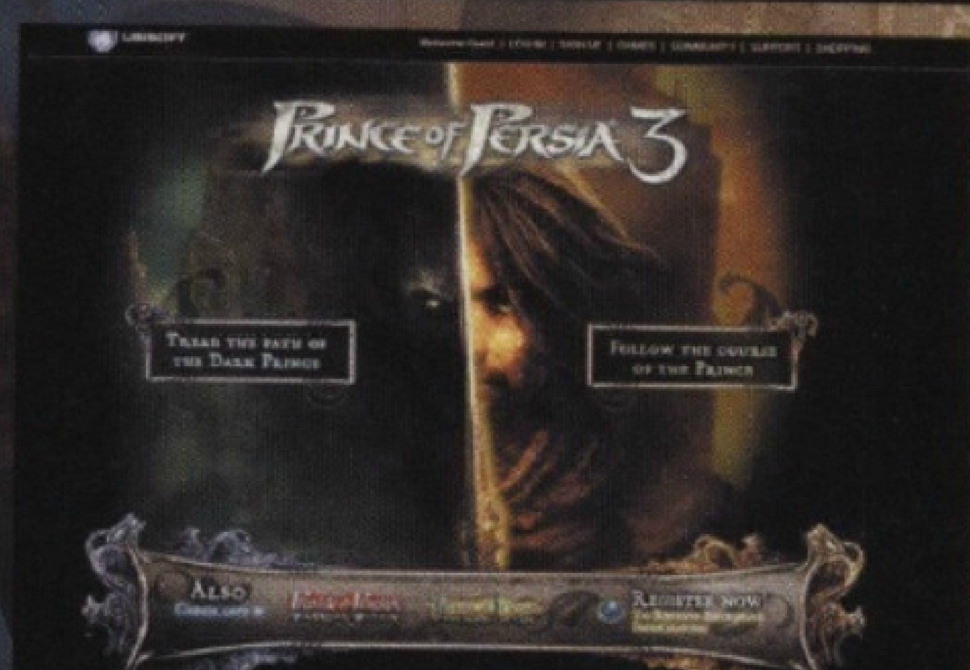
可是正相反，我们的主人公“Prince”过得十分凄惨。在《波斯王子——时之砂》结束时，王子让时间倒流，回到了故事一开始，结果Farah公主把她眼前的不速之客当成了小流氓。《波斯王子——武者之心》的结局似乎好一点，王子和Kaileena一起打败了“命运”，乘船驶离时间之岛。然而此刻，他的家园正被火焰吞噬，他的旧爱Farah再次被押进囚车作了俘虏。就像《武者之心》最后一个关卡的名字所显示的，那预示着“新命运的开端”……好吧，让我们走进命中注定要出现的《波斯王子3》。



故事是这样的：当王子返回巴比伦时，他发现自己的王国已在火海中分崩离析；Kaileena被未知的敌人绑架，王子一路追去，只看到她惨遭杀害。Kaileena的死重新释放了时之砂，一切又像《时之砂》中一样，王子需要设法回收散落的砂子，以拯救被时之砂感染的一切……



我们都记得在《武者之心》的结尾，巴比伦在大火中陷入混乱，王冠滚落在地上，被神秘的黑衣人拾起。“你所有的一切都应该是我的，也都将是我的！”那个神秘人说。看上去，他似乎就是《波斯王子3》的主角之一，因为“时之砂”感染了王子而产生的强大敌人——黑暗王子。



王子的两个分身——好人和坏蛋——的冒险将是《波斯王子3》的主要内容。据称，Ubisoft已将游戏名称内定为“Prince of Persia: Kindred Blades”（但官方没有最终确认）。这一副标题的直译为“双面刀锋”，寓意一个人物截然不同的两个面孔。这两个面孔是什么样子？在《波斯王子3》官网首页上一目了然。



《武者之心》里无休止的战斗一定让玩家厌倦了，所以《波斯王子3》将寻求战斗和动作要素的平衡。有更多的动作考验，如走独木桥，或从即将崩塌的木板上快速逃离。

类　型	动作冒险
制　作	Ubisoft Montreal
发　行	Ubisoft Entertainment
上市日期	2005年12月
推荐度	★★★★



当然，战斗和动作的平衡并不代表战斗系统就没有新花样。首先，好人和坏蛋是不同的。好王子擅长在屋顶、平地等开阔地作战，快速出刀的正面战斗符合他光明正大的性格。

自然，坏王子喜欢偷偷摸摸。他喜欢潜行到敌人身后，一刀割喉。大致就是图中这个感觉了。王子可通过叫做“地域火”或“回复水”的道具在两种形态间转化。



这是“竞技场”场景中的实际画面。虽然光影看上去更炫了一些，但游戏的画面细节并没什么提升。这是多平台游戏的局限。



在自由形态战斗系统（Free Form Fighting）外，《波斯王子3》发明了速度击杀模式（Speed Kill）。在混乱的巴比伦逃亡的王子会面对大量敌人，如果你会速度击杀，那千军万马也不在话下。总之，《波斯王子3》更强调速战速决，而不是在冗长的战斗里消磨玩家的耐性。





一切都在这个人的掌控中：《波斯王子3》的制作人Yannis Mallat。和王子的创作者Jordan Mechner一样，他是个阅历丰富的人，甚至曾作为志愿者去非洲工作了几年。当初，是他领导的团队做了一个出色的策划案，获得了Jordan Mechner的首肯，从而启动了《波斯王子——时之砂》的开发工作。



通天塔的原画。开发人员保证，当王子在巴比伦的屋顶飞奔时，时刻都能看到这个世界的奇迹。他们甚至透露，通天塔由防御设施和宫殿两部分组成。这是否暗示通天塔将是游戏的场景之一？

《波斯王子3》是所谓“时之砂三部曲”的最后一部，也意味着它将是三部曲的最高潮。《时之砂》的亮点是时间倒流，《武者之心》的败笔是令人厌烦的战斗；至于《波斯王子3》，至少看上去它已吸取了两款前作的教训，而且不乏新的亮点。

类　型：即时战略
制　作：Big Huge Games
发　行：Microsoft
上市日期：2006年初
推 荐 度：★★★☆




极具震撼力的超级巨炮


从沙漠中突然窜出的怪物突袭敌人火枪手


建筑在石林峰顶的机械城市


巨大遗迹中俯冲的飞龙编队


超级武器的威力足以毁坏桥梁并杀死一切部队

国家的兴起——传奇浮现
Rise of Nations: Rise of Legends

■北京 帕林

2003年，Big Huge Games发布了一款全新的即时战略游戏《国家的兴起》，开启了即时战略游戏的新纪元。它凭借战略和战术层面的完美结合以及优秀的操作设计一举囊括了几乎所有欧美游戏媒体的2003年度最佳游戏奖项。而2004年，Big Huge Games再接再厉，发布了资料片《爱国战争》。在这个资料片中，制作组大大丰富了游戏的可玩性，将原有的征服世界模式扩展成了多元化的剧本，同时强化了政体的概念并加入了新的文明，将《国家的兴起》变成了一个完美的游戏。他们并没止步于此，今年，制作组发布了新资料片——《传奇浮现》的制作消息，再次使广大玩家精神为之一振。

这不仅是个资料片

和大多数游戏公司靠添加新物品创作资料片的思路不同，Big Huge Games决定让玩家在资料片中获得全新的感受。如果你还记得《横扫千军》和它的资料片《王国风云》之间的天壤之别的话，你就会对《传奇浮现》有一个大概的印象了。如果按照国内游戏的概念来衡量，它实际上应该被视为一款新的游戏《国家的兴起外传——传奇浮现》。至于为什么不叫《国家的兴起2》，设计组解释说，他们准备把这个名字留给下一个展现人类历史的作品。

本作完全摆脱了原来的历史题材，转而投入到奇幻世界中。即便是如此巨大的改变，仍不能满足制作组的创作欲望。他们决定抛弃精灵、兽人、食人魔的传统套路，创造一个全新的魔法VS科技的世界。我们现在只知道全部4个种族中的2个种族：Giacomo族是一个拥有很高科技水平的平原文明，他们拥有很多类似坦克和机械人的战斗单位；而定居在沙漠的Alim族则是一个拥有高深魔法力量的种族，他们会召唤各种元素生物和巨大的飞龙为其作战。尽管我们还不知另外两个种族的情况，但是制作组一再保证，他们将不会包含精灵这样传统奇幻的元素，也不会和已知的两个种族雷同。

焕然一新的画面

看看周围的这些图片，你还认得出这个游戏吗？这次，Big Huge

Games购买了名为Novadex的物理引擎，并借此创作出了全3D的游戏画面。原作中略显生硬的3D+2D的画面将完全被真3D画面所取代，而为了配合引擎的改进，设计组特意将游戏中的建筑都设计成了哥特式建筑，以高高的尖顶和幽深的峡谷营造出了磅礴的气势。而新物理引擎的引入还带来了更加生动的动态效果，无论是建筑物倒塌还是飞龙扇动翅膀的姿态，以至于坦克开炮后的后坐力都将真实地一一再现。

更简便的系统 更激烈的对抗

尽管《国家的兴起》已最大程度地简化了系统，但玩家在进行对战时仍然会手忙脚乱、顾此失彼，使得完美的对战很难呈现。为此，Big Huge Games进行了新的尝试。游戏中的资源从原来的4种缩减为2种——金钱和Timonium。金钱可从城市的税收以及奔走于城市间贸易的商队中获得，它是作为游戏中的基础资源存在的，没有它就什么都干不了。而Timonium则是一种随机分布在地图上的魔法矿藏，其数量十分稀少，同时又是建造高级单位的必要资源，因此也就成为玩家们争夺的关键战略要点。简化的资源系统使得玩家从繁琐的农田建设中解脱了出来，可用剩余的精力专心思考该在何处修建城市，以及如何夺取资源而非管理它们。国土的概念也被保留了下来，在本土作战的单位将获得自动治疗等种种优势。

同样是出于解放玩家的思想，城市建筑系统现在也进行了很大调整。你现在不再需要自己指定要建设什么建筑物以及在哪里建设。你现在所要做的只是选择你的城市，然后点选按钮告诉它需要建立怎样的城区。当你完成这一切后，城市就会丁丁当当地忙活起来。一段时间后，城市的面积就会增加，建筑过程就完毕了。实际上，它的作用更像是原作中在图书馆里研究的科技。你可选择建设4种城区：

1.军事区：允许玩家在城市中训练相应等级的部队，同时提供防御优势并增加玩家的人口上限。

2.公会区：增加城市的金融上限（即资源收集速度上限）以及资源收集速度。

3.商业区：提供给玩家科技点数并提高商队数量上限。

4.宫殿区：只有在修建完以上3个区后才能建设宫殿区。宫殿区完成之后，城市等级将会得到提升，这意味着城市的整体生产能力和功能水平都将上升一个档次。同时，这也将为其他城区的效果提供加成。

城区概念的引入，一方面简化了玩家的操作，另一方面也保证了城市拥有紧凑的整体感，而非“一堆放在一起的房子”——**设计组如是说**

由于城市的城区升级概念取代了以前的科技系统，制作组必须为《传奇浮现》重新设计一种新的方式展现科技力量。我们前面提到了科技点数，不是么？它就是新系统的一部分。《传奇浮现》的科技系统采用了类似于Diablo技能树的方式。玩家可通过为城市建设市场区来获得科技点数，并打开科技树界面选购自己所要的技术。为了表现高级技术的价值，游戏采用了按照技能等级花费逐渐增加的方式。同样是4点科技点数可以购买4项1级科技，但如果花费在4级科技上则只能得到一个。为了防止有的玩家疯狂修建商业区，试图以最快速度获得顶级技术压死对手，游戏保留了原作中同类单位越多建造花费越高的设计。这样玩家就不得不出于对平衡发展资源优势的考虑而放弃极端的行为方式。

国家独特力量在《传奇浮现》中获得了全新的定义。原来直接为玩家提供优势的种族特征，由于风格迥异的作战思路和科技树结构变得失去了意义，取而代之的是每个种族都获得了一种属于自己的超级武器。Giacomo的超级武器是一门建在城市中的超级巨炮，其攻击范围几乎可覆盖整个地图，威力足以消灭一定范围内的所有部队；当然，其建造费用也同样是巨大的。这种新的设计，解决了游戏初期快攻的文明有可能利用自己的国家力量压得发展型对手无法翻盘的问题，同时又保证了它在后期依然威力十足，不至于变得可有可无。

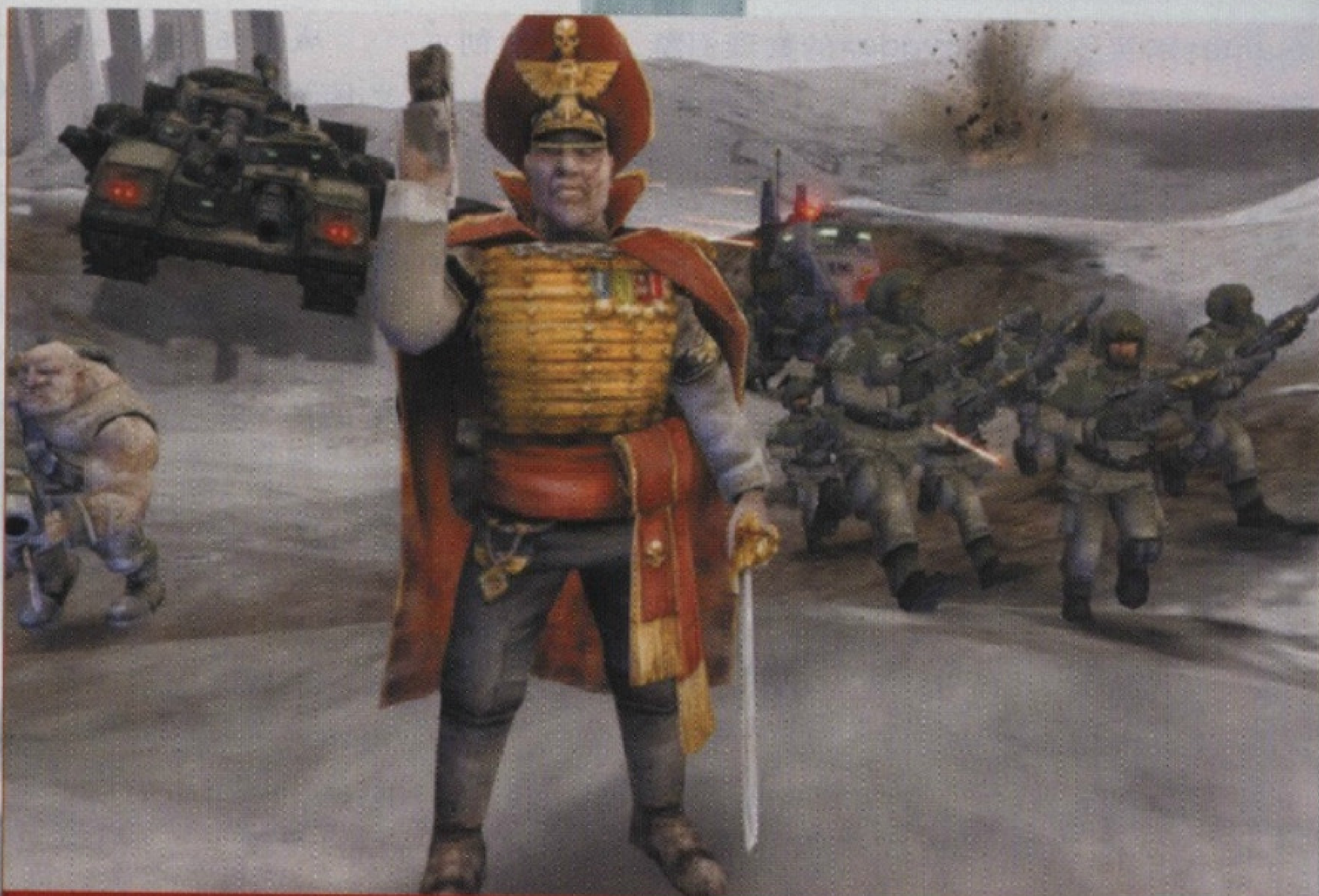
更加多元化的任务模式

《国家的兴起》中多种多样的胜利条件，也是成就它成为2003年最佳游戏的要素之一，这次Big Huge Games更将其发扬光大。玩家在游戏中的目的绝不仅仅是搜索并毁灭那么简单，不被发现地穿过某个区域，杀死指定数量的敌人，根据石碑线索挖掘上古神器都可能成为玩家要达成的目标。玩家不会在这款游戏中因为无尽的砍杀而感到厌倦，相反，每次都不相同的任务会大大激发他们探索的欲望。P



战火中的城市，可看到某些部分已坍塌

类　型：即时战略
制　作：Relic Entertainment
发　行：THQ
上市日期：2005年9月19日
推 荐 度：★★★★



战锤40000：战争黎明——冬袭
Warhammer 40000: Dawn of War: Winter Assault

■上海 yesisi

作为去年最叫好的RTS游戏之一，《战锤40000——战争黎明》的另辟蹊径在取得了骄人销售成绩的同时还成为2005电子竞技的比赛项目之一。THQ乘胜追击，公布其资料片《战锤40000：战争黎明——冬袭》即将制作完成的消息。下面让我们先来看看资料片中有哪些让人振奋的新元素。

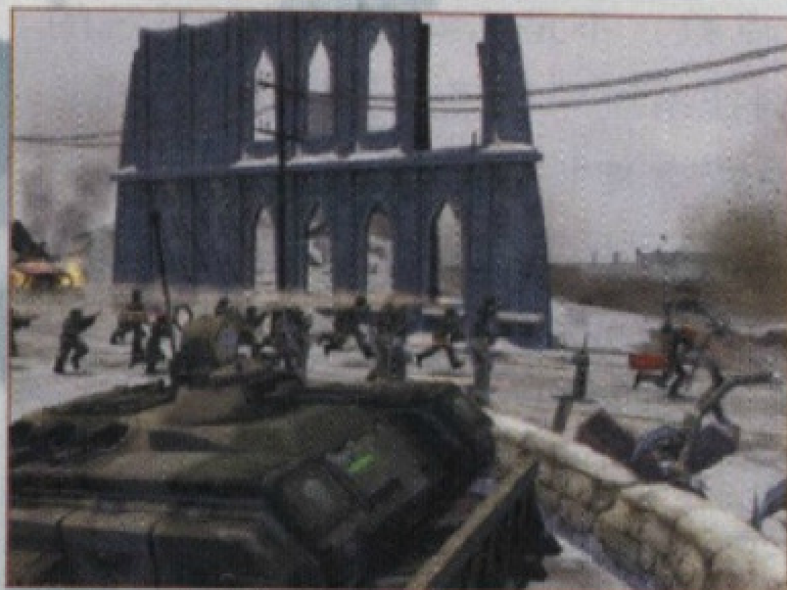
资料片《冬袭》中增加了全新的派别以及多种作战单位。精灵族新增加的针对装甲步兵的Fire Dragons具有强大的攻击力，能轻而易举地将对手炸烂。Khorne Berzerkers是拿着电热斧的邪恶军团成员，光看其外形就令敌人不战而栗。Chaplaih是星际战士新增的英雄，他所展现的杀伤力毫无疑问也会给玩家留下深刻印象。

除了这些新作战单位外，资料片中还增加了“皇家卫队”一族。这不但使单人战役模式得到了加强，而且使新手多了一种选择。其主要特点为防御值高，擅长远距离作战，有着强大的先锋单位和尖端技术。例如二足步行哨兵适合于防守战略要点，中级坦克和炮兵已经有着相当强的破坏力，而高等级的超级单位是搭载了11门大炮的巨大移动武器平台，其中包括一门由两名士兵进行操作的超大主炮。精英步兵团里还有新增加的副官，他们的主要职责就是维护战地秩序，射杀逃兵并激励士兵拼死杀敌。皇家卫队还可雇佣巫师，通过落雷等各种魔法杀死敌人。

资料片的战斗表现令人感到相当惊骇，画面效果非常精细。显然，Relic的设计师们早已认识到，前作并没完全发挥其图像引擎的性能。从对战视频中，我们可看到本作的单位制作相当优异。

在《冬袭》中，Relic还加大了单人战役的份量。原作的战役都是呈线性的，游戏发展流程过于单一。而在本作中，系统将提供两套完全独立的任务。其中之一，称为“光明之战”，适合帝国卫士、精灵和星际战队等派别；而“邪恶之战”，则是牛头怪和邪恶军团专用。这两套任务各自包含了十来个关卡任务，其剧情都是环环相扣的。

毫无疑问，本作必将吸引广大新老玩家的目光。本作全新加入的种族对初学者来说上手相当容易；另外，全新的单人战役、优秀的画面效果、精彩的多人对战模式同样为人称道。



步兵在坦克的掩护下正向敌方基地进攻



大部队已深入到敌方基地内部，一场残酷的战斗即将打响



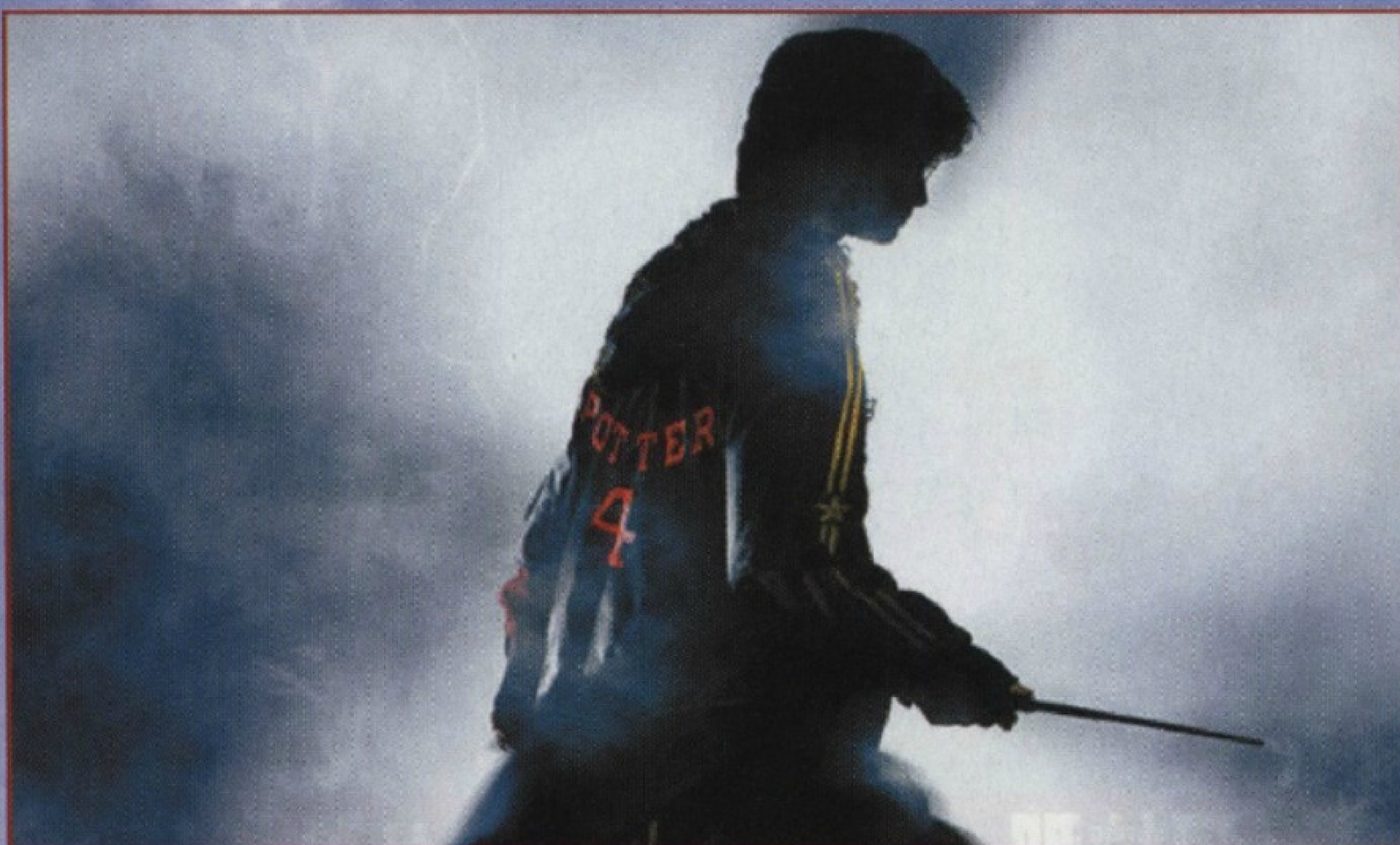
激战正在进行中，占据高地的一方多了一定的胜算



严整的阵形使得攻击更加有序，战斗力自然也上了一个等级



重型坦克正在与敌方激烈交战



类　　型：动作冒险
制　　作：美国艺电
发　　行：美国艺电
上市日期：2005年11月
推 荐 度：★★★★

哈利·波特与火焰杯
Harry Potter and The Goblet of Fire

■上海 叶盛

当全世界的哈利·波特Fans们翘首期待“哈利·波特4”电影的上演时，《哈利·波特6》的新书已在前不久全球同步上市了。虽说是全英文版，但是国内忠实的Fans们依然彻夜排队，只为能在第一时间内得到这份珍藏品。由此可见哈利·波特在全球的影响力有多大！现在凡是和哈利·波特相关的周边产品都在热卖，其中当然也包括即将与电影同步发行的游戏《哈利·波特与火焰杯》（以下简称《哈利·波特4》）。

新作与电影的故事情节比较类似。由于邪恶的神秘人终于现身，黑暗力量再次降临，这令魔法世界陷入一片恐慌。哈利莫名其妙地被选为参加危险的“三巫斗法大赛”中的第四位斗士与强敌对抗，游戏就此拉开序幕。

游戏中，玩家可选择扮演哈利、罗恩、赫敏这些电影主角。角色也将依据电影中最新的人物相貌制作，其逼真程度定会让所有玩家大声尖叫。要特别指出的是哈利比起以往来更加具有魅力，他显得极为神采奕奕，一定会让所有玩家对这位风靡世界的人物更加喜爱。


燃烧的火龙是哈利·波特冒险路上的一块绊脚石

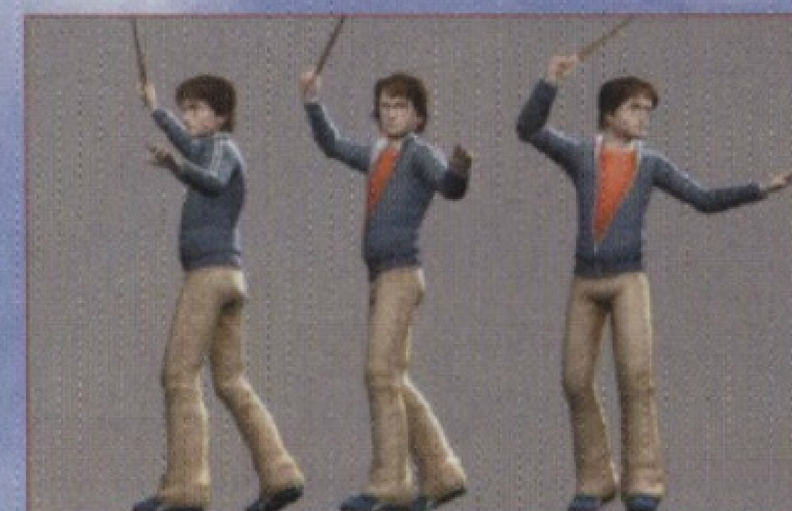
在这场国际竞赛中，每位参与者将会面对凶猛的喷火龙，并把朋友从黑湖的冰冷深渊中救出。挑战的最后阶段，玩家还要试着解开神秘危险迷宫里隐藏的骇人秘密。除了体验电影里的紧张情节外，游戏中还增添了全新的施法系统，玩家将可首次通过控制器的震动，全身心感受魔杖挥舞的魔法威力。玩家还可与朋友在合作游戏中组队冒险，结合彼此的魔法，施展威力更强大的法术。这些漂亮新颖的魔法效果，将更胜电影中的精彩打斗场面。

本作预计将和电影同步发行，相信大家应该都不会对于《哈利·波特》又有新作推出感到意外。但是对于这个系列的忠实玩家而言，却是相当令人感到激动和期待的，而且这回自然又少不了会有更多首度登场的崭新魔法等着众人一起学习使用。看不过瘾的哈利·波特迷们，现在有机会亲自试试自己的身手啦！


哈利、罗恩、赫敏3人联合攻击凶恶的火龙


哈利、罗恩、赫敏在这次的冒险中又会遇到什么麻烦呢？


哈利·波特独斗火龙，绚丽的魔法令人炫目


挥舞着魔杖的哈利·波特显得更加神采奕奕


赫敏的形象较之前显得成熟了许多

大众软件游戏测试平台

intel ATi ASUS PHILIPS

类　型：角色扮演
制　作：Gas Powered Games
发　行：Microsoft
测试平台配置：
主板：华硕P4P800（i865PE芯片组）
CPU：P4 2.6C
内存：Kingston DDR400 512MB×2
显卡：ATI RADEON X700 Pro
显示器：飞利浦170X5液晶
推 荐 度：★★★★



重返阿拉那——《地牢围攻Ⅱ》初体验 Dungeon Siege Ⅱ

■北京 FAS

朋友们，欢迎回到奇幻大陆阿拉那！

记得《地牢围攻》刚推出时，着实吸引了许多喜欢“暗黑类”角色扮演游戏的玩家。熟悉的游戏模式、精美的游戏画面，尤其是全新的3D视角设定，都给人留下了颇为深刻的印象。大多数专业媒体和玩家都对《地牢围攻》给予了很高的评价。不过，其中也有一些玩家对游戏提出了中肯的意见。比如他们认为游戏过于单纯化，反复性较大，并且故事内容也略欠火候。为此，Gas Powered Games在开发制作《地牢围攻Ⅱ》时，悉心听取了各路玩家的意见和建议，在保持前作游戏风格和水准的基础上，针对缺憾之处重点加以改进处理。如今，当我们进入《地牢围攻Ⅱ》的世界时不难发现，它不仅借鉴了“暗黑”系列游戏的设计思想，而且融合了《博德之门》系列以及《魔兽世界》的诸多特点，成为一款颇具传奇色彩的游戏。


一身好装备看起来真刺眼


幽灵的样子看起来很真实


敌人已经被“爆头”了


头顶牛角盔，看起来真像英俊的魔鬼

自由的角色培养

与大多数同类游戏一样，《地牢围攻Ⅱ》允许玩家自由创建角色，包括角色的种族和性别，藉此来培养自己独特的英雄。游戏中，共有4种职业可供玩家选择，分别是精灵（Elf）、森林女神（Dryad）、半巨人（Half-Giant）和人类（Human）。笔者选择了精灵进行游戏，因为我打算培养出一个出色的战斗魔法师，让敌人尝尝烈焰焚身的滋味。不过，在游戏开始时，玩家是无法直接选择职业的。因为根本就没有职业选项，只能通过发展相关技能来锻炼出自己所希望的属性。比如，在战斗中经常使用长剑，那么力量和近战技能就会不断提升；而经常使用魔法，则智力和战斗魔法技能也相应提升。因此，如果我想成为一个战斗魔法师，就必须将魔法攻击作为主要的杀敌手段，藉此来不断提高自己的智力和魔法技能。可是，这种培养角色的方式也存在着让人比较郁闷的弊病，就像上学时容易偏科一样。我的智力和魔法技能倒是增强了，但物理攻击和防御以及生命力等属性却差得要命。这样一来，玩家面前便出现了一道难题，是让自己“千招会”，还是“数招精”。如果选择“千招会”，那么角色将来肯定是个“均人”，没有突出的特点，根本谈不上强大；如果选择“数招精”，尽管能练就出几个“拿手的绝技”，但也将面临着被敌人抓住“小辫子”的危险。所以，到底要培养出一个怎样的角色，还真需要玩家动上一番脑筋。

独特的职业发展

其实，《地牢围攻Ⅱ》中的职业是隐含设定的。将游戏玩过一段时间后，就会发现对应于几种不同的技能树，分别有弓箭手、战士、战斗魔法师和自然魔法师4种职业发展方向。因此，在职业选择方面，玩家除了可按照刚才提到的方法来培养角色的属性外，还可通过升级后分配角色的技能点数来强化相应职业的特点。与前作不同，本作允许玩家完全控制队伍中各个角色的技能点数分配，从而培养出自己喜爱的各类"专门人才"。不过，由于每个角色都可学习各种职业的不同技能，而升级后获得的技能点数是有限的，加上一些高级技能需要低级技能达到一定等级才能学习。例如想要学习死亡攻击技能（增加致命一击的伤害值），就要求先学会36级的近战技能和1级的致命攻击技能。因此，当玩家想要培养一个"多才多艺"的全能时，也就意味着最终将培养出一个平庸的角色。这一点与上面说到的属性发展规律是吻合的。这样一来，就要求玩家提早确定自己想要从事的"行业"，将全部技能点数都分配到相应的技能上；同时在角色选择时也要有所考虑，毕竟不同角色的属性初始值和成长率也有所不同。

亲密的同路伙伴

《地牢围攻Ⅱ》玩起来与其他动作RPG基本一样，不过可控制的不止一个角色，而是最多可同时控制6个。在这一点上，游戏保持了前作的特色。不过，相对于前作中可自由地让NPC加入队伍的设定，本作还是做出了一些限制和改动。首先，游戏提供了3种难度等级，分别是Mercenary、Veteran和Elite。玩家必须先将低等级难度的游戏通关之后，才能进行高等级难度的游戏，并且在角色等级上也做了限制：Mercenary要求1～39级，Veteran要求40～69级，而Elite则要求70～100级。其次，玩家在进行Mercenary难度等级的游戏时，只能带领由2人组成的队伍；进行Veteran难度等级时，队伍人数可增加到4人；而进入Elite难度等级之后，才可将队伍人数扩充到6人。由于我进行游戏的时间还不长，因此不知带上4个或者6个队员进行战斗时将面对什么样的挑战。但是既然游戏有这种设定，自然有它的一番道理，战斗一定不会轻松。此外，玩家在3个主要城镇中还可购买宠物，除了前作中用来驮运物品的骡子外，还有飞龙和精灵元素。宠物的作用没有人那么大，但是它们也比较实用，既可帮助玩家驮运物品，也可作为"垃圾桶"来使用。因为宠物们很喜欢吃玩家丢给它们的多余物品，吃得越多，就会变得越强壮。

灵活的团队作战

将队伍人员安排好之后，就要准备进行战斗了。玩家不仅可直接控制某个角色的行动，还能以快捷键的方式给整个队伍下达命令。例如，玩家可按下F键让队伍进入镜像模式（Mirror mode），命令队友模仿自己的战斗方式进行战斗；按下G键让队伍进入暴躁模式（Rampage mode），队友将杀死任何活动的敌人。在角色的转换控制上，快捷键的设定也使操作极为方便。比如玩家可先按下F2键来控制魔法师施放治疗魔法，然后按下F3切换到战士将敌人重击倒地。此外，玩家还可将魔法技能设置为自动施放，并且电脑控制的角色也比较"体贴人意"，只要给他们指定了地点，他们就会自行安排活动。有时候，如果玩家将治疗魔法设定为自动施放，那么魔法师给队伍恢复体力的速度比敌人造成伤害的速度还要快。当然，前提是玩家扮演的角色不能死，并且魔法师也要有足够的魔法值。

改进的游戏画面

与前作相比，《地牢围攻Ⅱ》的游戏画质有了进一步的提高，充分表现出奇幻世界的神秘特点。起初，这种提高并没明显体现出来。游戏开始时，玩家只不过是在狭窄的山道中与敌人战斗，四周的环境比较简单，可是，在游戏进行了一段时间之后，玩家将会发现从阴暗的森林，到黑暗的洞穴，再到贫瘠的沙漠，还有隐藏在瀑布后面的洞穴，每个场景环境看起来都极为贴近自然。尽管纹理上似乎有些模糊，但是场景的多样化让人看起来不会产生厌倦，并且饶有趣味。此外，人物角色也制作得比较精细。将视角镜头拉近，把人物放大后可看到角色模型的制作水平是非常高的，他们身上的装备都显示得极为清晰。只不过魔法效果好坏参半，一些状态魔法效果看起来比较出色，而元素魔法则有些不尽人意。



简单的铁锤和弓箭也能够将敌人置于死地

听说《地牢围攻Ⅱ》的游戏时间大约为60小时，笔者不知是将游戏通关一遍的时间，还是将3个难度等级的游戏都完成的时间。从目前的情况来看，游戏玩起来还是挺轻松的，肯定用不了那么多时间来将游戏通关。这或许是因为我还只在Mercenary难度中奋斗，并没见识到另外两个高级难度的"威力"。不管怎样，对于这样一款颇富盛名、中规中矩、品质上乘的游戏，只通关一遍或者只求通关都是不够的。庞大的游戏世界和丰富的游戏内容，可能让我在今后的一段时间里都要沉浸在"地牢围攻"中了。P



我们的木桶镇，我们的童年

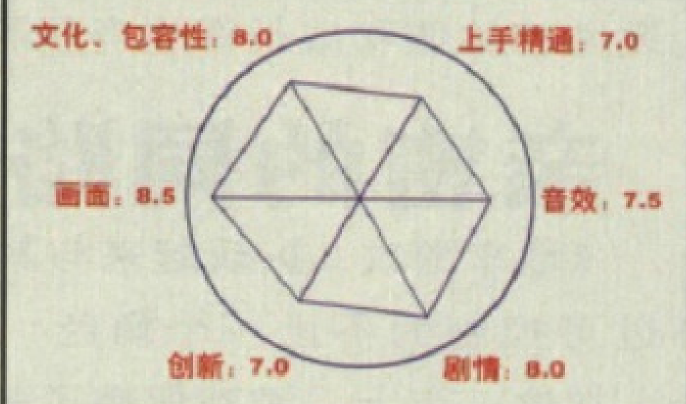


小评

■晶合实验室 春三十娘

良品	总评 7.9
😊	清新的画面和可爱的风格。
😟	重复可玩性不高，节奏较慢。

制作	上海软星
发行	寰宇之星
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win2000/XP



暑假的快乐

本来，以为暑假已经离我们远去，炎热的夏天只属于在球场和泳池里寻找快乐的孩子们，而我们只配坐在办公室里，流过嘴边的是5元钱一两的廉价红茶，眼里只有被灰尘蒙得失去了原本明亮的显示器屏幕，永不能停止地敲打键盘，还要承受责编大人气歪了的嘴巴和愤怒之下挥舞的木槌。旁边，力倦神疲倒在座位上的不是瘦小的冰河，就是魁梧的龙猫，他们随时可能因为责编或者老编的一声怒吼、一记捶击而在冷战中醒来，本能之下先看看窗外是日月还是星辰，然后打个电话回家，向另一半问寒问暖，接着满脸堆笑，以各种理由搪塞未完成的稿件。当然，这其中也有我，只不过我不习惯编辑部的硬地板和拼凳子，经常偷偷溜回家，第二天上班就会迎来一顿海扁。



暴笑格斗场面

2005的暑假，我收到了来自木桶镇的邀请函，七八年前可爱的青山绿水顿时变得鲜活起来，于是我和天使归来一起，换上了文化衫，踢踏着拖鞋，剪短了头发，回到"这是路"，坐在"这是桥"边上，把脚泡在小河的流水里，远离了网络的刀枪剑戟，远离了长耳朵、络腮胡、会跳月球漫步的精灵，远离了用火枪将人熏得一脸炭黑的小锉子，静静地注视猫狗打架，偶尔关注身边走过的淳朴镇民们，对泥地上忙碌的蚯蚓家族报以会心的微笑……

网络喧嚣中的一丝清凉

《阿猫阿狗2》在画面上吸收了许多电视游戏的特点，3D建模加以动画效果的2D画面风格，而且相比一代，人物身材仍然是三头身的可爱形象，同时大幅度放大了人物的尺寸。无论主角还是配角，或者NPC，人物的衣着和肢体都线条清晰，但是在视角的旋转下，这种设计的弊端也非常明显，比如人物面部表情只能靠单一的线条勾画，不够圆润自然，而且在不同视角下人物都缺乏立体感，服饰的细节和人物的轮廓线条相比也不够理想。

游戏的背景画面是极为漂亮的。动画风格的游戏画面可以用"风景"来形容，色彩上亮丽流畅，物品、雕塑、树木的造型都显得非常可爱。在静态画面上的效果可以媲美许多大制作的欧美动画大片。我个人的确非常喜欢这种清凉的画面效果——甚至连画面中的指向箭头都用生动的鱼骨头图标，至少这种画风比起"画面精美"却将我显存消耗怠尽的网络游戏来说更能让我感到舒心和自然。游戏的节奏也是和画面相呼应的，比较缓慢，不用操很多的心，也不会有什么牛人因为买卖不合理或者跟不上团队的节奏而冲我一顿臭骂。这完全是一个休闲的游戏，我只需要跟着乐乐和他的木桶小队跑来跑去，感受一个地方小镇的风土人情，似乎自己的脚也跟着踩在厚实的红泥路面上，看着身后一团团小小的烟尘扬起，心情无限轻松。和敌人对战也是一种享受，看着摇滚乐队向乐乐弹奏噪声，看着黑西服打手们打出组合拳，这都让玩家不禁捧腹。



统治猫群和狗群

操作上则存在一些问题，在进入房间和迷宫各层内穿梭时，有时候鼠标的移动并不比键盘指令更准确，对于物



大麦被冤枉成猫

品的拾取和寻找，鼠标的定位也出现了一些问题，不过没有关系，我有的是时间，大可以慢慢地翻箱倒柜。在这样太平的小镇上，治安是如此的好，我只不过从村民的房间里寻找一些别人已经遗忘的东西……

诚然，木桶镇也会有心烦的事情。例如长舌妇，在广东俚称“八婆”，在木桶镇，这些居家女性们格外强悍，甩出的耳光打在乐乐脸上也是分外疼痛，还有那装满了化妆品的随身手袋，另外，听说高跟鞋的鞋跟无论对色狼还是诚实的好市民都是很恐怖的伤害。最后要对战的名主持人艾伦和其他敌人比起来太过艰难，听说武术的最高境界是“手中无刀，心中有刀”，鬼知道这个爱穿粉红西装的家伙身上怎么会藏着炸药的，而且群体攻击招数伤害力很大，要命的是，在和他交战之前的场景里，不会再遇到给玩家练级的敌人了。最后要一个人对付的幽灵船长也是非常难缠的对手，因为是一对一，如果准备不充分，交战的同时还得计算补给的数量，以便节约使用。这个Boss被安排在支线剧情里，一不小心就会被错过，未免让人感到遗憾。

多彩的童年回忆

《阿猫阿狗2》的故事以一个星期为周期，我们要和主人公一起，在7天（实际上是6天，因为第6天并没有任何剧情）时间里经历一个有如2003年“非典”一般恐怖的恶性传染病故事，其中以乐乐为首的木桶小队自然是当仁不让的主角。故事的本身仍然是选择了“英雄拯救地球”这类题材，但在游戏的过程中，我们看到了一个童年时光里最值得留恋的木桶镇。恶性传染病的根源，是大企业的过度生产、对木桶镇的肆意开发造成的污染，这些污染不仅差点毁了木桶镇，也差点毁了一个记忆中的家园。

记得我们的童年时光，并没有游戏机、滑板、小轮车、街舞这些新潮玩意儿。我们要拿着油瓶打酱油，要和长辈们一起去买米、剥菜，但是我们的童年时光里有滚铁圈、有拍画片、有放鞭炮、有大片的青草地、瓦蓝的天空；我们在40瓦的电灯泡下转着卷笔刀，把铅笔削尖，偷偷把作业本撕了拿来折纸飞机、叠驳壳枪；放学了三五成群地疯在校园里、马路上，直到每天的18:25，就乖乖地捧着饭碗坐在电视机前……就像美丽的木桶镇一样，没有被开发，没有任何让我们视为阴影的因素介入，直到愤怒怪手（推土机）降临的那一天。



科学天才是孩子的梦想

我不能说，看着橱柜里的桃子馋嘴是一种幸福，因为现在水果对于我们的收入水平来说还是很便宜的。社会在进步，电视上会动的小人、机关枪里射出的一串串子弹、飘洋过海的变形金刚和芭比娃娃已经改变了生活的内容，当然，这也不是什么坏事。现在的孩子们仍然和我们以前一样，没有足够的足球场、游泳馆、羽毛球场地，他们或许可能看不到更多的绿色，当乡下通了高速公路，大片的土地被一个个高科技厂房取代，夏夜的虫声吱吱变成了汽车快速奔跑时一连串的响屁，曾经清澈的小溪现在流淌着浑浊的工业废水，以前入睡前梦想着坐上飞机，现在满脑子却是一片空白……我还能在游戏里看看木桶镇的绿地青草，泥堆里还能看到蚯蚓在爬，10年之后，我们要去哪里寻找那曾经的童年呢？木桶镇的故事，可能只是我们生活中的一个缩影，我们在游戏之外，生活还要继续。但作为一个故事，对于思想的震撼是不应该被忽略的。也许，木桶镇就是我们心目中的乌托邦，就像电影《搬家》里面那个精神恍惚的老北京一样，曾经的北京在他的心里，曾经的童年也存在于我们的心里。但是，这一切，已经被立交桥、摩天大楼、推土机和小汽车淤塞了，填平了，掩盖了……如果能够体会到这些，我想，即使是已经饱受现代化威胁的木桶镇，也会有恢复宁静的一天——这一天是能够期待的。

让人扼腕的是，《阿猫阿狗2》由于制作方面的种种原因，在表达思想的表现手法上，力度和形式都存在着不足。人物之间大段大段的对话不仅不能跳过，而且直接取材于现代都市的炒作性和流行性语言，人物形象的刻板也让人难以接受。乐乐本来是一个正义感很强的孩子，在游戏里更多地让人觉得他像一个满腹心事且很不耐烦的主人公——这些不耐烦就是来源于快餐式、流俗式的对话。而阿康本来是一个情窦初开的少年，却表现得像盲目的追星族，加上里面“自命不凡”的猫猫狗狗，都和木桶镇淳朴风趣的原生色彩相去甚远。这些细节上再次凸现出国产游戏制作的种种不足，恐怕不是短时间内能够得到改善的。《笑傲江湖》中风清扬说过：“……熟读唐诗三百首，不会作诗也会吟！熟读了人家诗句，做几首打油诗是可以的，但若不能自出机抒，能成大诗人么？”这句评论，应该值得我们深思。



镇长的英明决定

木桶镇的7日游，让我们感受到了远离喧嚣的宁静，不过，7天以后，8神经大人的怒吼又回来了……

许多人都自认为是和平主义者，但他们却不介意在游戏中争强好斗，于是暴力游戏也一直卖得挺火，以此著称的《喋血街头》《侠盗猎车手》系列都是最好的证明。《吸血莱恩2》（以下简称BR2），摒弃了传统的黑帮题材，尽管它的暴力程度也令人咋舌，但是扮演一个与纳粹为敌的吸血鬼女杀手还是令人愉快的——我没有性别歧视，但我相信莱恩比那些五大三粗的糙老爷们更有看头。

性感杀戮——吸血莱恩2

■游侠 游刃

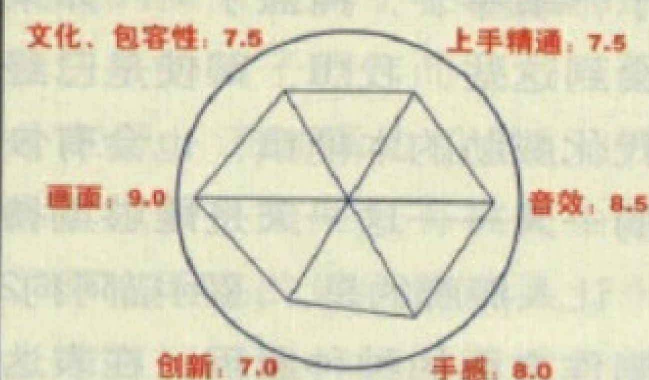
良品 总评 7.8

大众软件面世分级 POPSOFT 暗器级

☺ 打斗场面精彩，动作感非常强

☹ 画面过于血腥

制作	Terminal Reality
发行	Majesco Sales
载体	CD×4/DVD×1
类型	动作冒险
语言	英文
环境	Win2000/XP



主角：60年后风姿不减

游戏中距离一代故事的发生时间，已经过去了60年。开场动画中，莱恩坐在老爷车的后排座位上，一束微弱的光线照过她的脸庞，现出诡异的双眼和黑色的晚装——这是她在本作中第一次亮相。本来以为可以在本作中体验《红忍》式的暗杀，当一回《绝色神偷》中意犹未尽的女"Sam Fisher"，甚至尝尝失传已久的"色诱术"，可是略为失望，莱恩就是莱恩，她还是那个从头到尾只会用刀子说话的女吸血鬼。她从来不避讳与敌人正面交锋，她和每个BOSS对战前都会说上一两句，但始终保持面容冷峻。尽管她的经典皮装行头有点像猫女，但刚出场的这身打扮却不禁让人想起《暗黑破坏神 II》里的刺客——一袭黑衣、两把拳刃，盘着头发、面无表情。虽然长相说不上美艳了，但念在年事已高，加上驻颜有术（只喝鲜血），身材魔鬼（这可是正宗魔鬼），绝对是暴力之外的另一大票房保证，试想主角换成《反恐精英》里的4号匪，不知道还有多少人会对该作抱有兴趣。

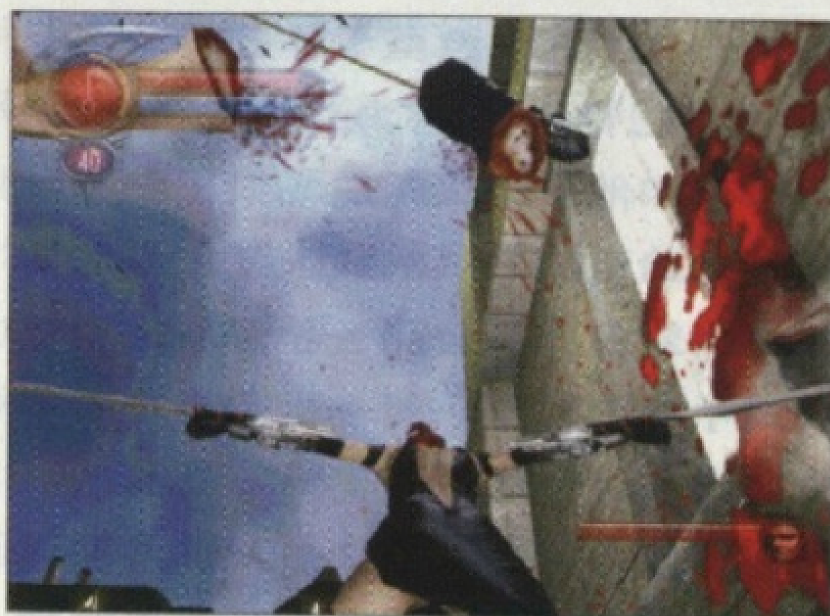


敌人：不如在家乖乖地学插花

游戏的设定受日式漫画影响严重，不仅有日式亭台楼榭场景，就连所有大大小小BOSS也不例外。除了变异怪兽，一律忍者形象：弓腰蒙面，手执武士刀或叉，不时冒出三两只飞镖，甚至还会玩原地消失——都是些华而不实的招数。所以BR2里的BOSS战除了砍就是砍，少数BOSS需要破除机关才能伤害到他们，不过也都是些小把戏。BOSS尚且如此，小喽罗更是些三教九流之徒，个个奇装异服，一副欠扁模样，我打赌唐僧见了都想大开杀戒——这样设计的目的大概是为了减轻玩家杀戮的负罪感。敌人的综合实力从始至终并没有太大改变，散兵也始终是那几种，只要操作熟练不会有什么困难。



太完美了，我不是说这身晚装，我指的是地板的镜面反射



碎尸万段

操作：痛快

莱恩不仅装束类似"暗黑2"的刺客，华丽的劈杀与腿技也仿佛与之师出同门，可以看成后者的3D放大版。BR2巧妙地融合了街机格斗的临场感和操作感，为了便于控制，设计

者尽可能地将繁多的组合技简化到适应键盘操作，包括直接连击、选定连击、方向连击、直接必杀、吸血后施展必杀技等系列招式。然而很显然，这不是一款纯粹的格斗游戏，因而技能上不可能像《街霸》或者《铁拳》那样仔细斟酌，事实上，很多连击之间都是大同小异的，让人怀疑它们是不是单纯为了扩充冗长的动作列表而存在。真正应该追加连击的吸血动作


滑行速度感还是不错的

却被一个必杀技草草收场，若擒住敌人后能像八神一样连接个"葵花三式"什么的，应该会更加精彩。如果真的要克敌，实用的几招就够了，例如单单一条铁链就可以衍生出很多控制敌人、投掷敌人的技巧。系统也因此设定屠杀点数（Carnage）鼓励玩家完成更复杂更高难度的攻击动作。说到屠杀，莱恩是个行家，但对于体操类的动作美感，她却不配与劳拉相提并论。事实上，前者除了在横杆竖杆和铁丝网之间跳来跳去，外加顺着管道滑行之外再没有什么值得一提的表演，整个游戏中翻越障碍的方法都是如此，有些索然无味。

BR2属于那种很容易上手后就一直打到通关的游戏，因为很少有游戏像这样同时将高刺激性与低难度融为一体。我有理由相信你可以凭着满腔热情——不论出自战斗的快感还是女主角的影响，不借助任何攻略指南、保持着高兴奋"一口气把它打通"。

画面：出血腥而不染

如果你的踢技和铁链掌握得还不错，那么一定经常欣赏到这一系列的慢镜头特写：敌人被莱恩从高处踢落，砸碎天花板的玻璃而后重重地摔在地板上；或者被扔向墙上的高压闸，电得手舞足蹈；或者被抛向叉车之类的尖锐物体，锐器穿胸血如泉涌。

可以说，为了达到华丽视觉效果，制作者费尽了苦心，他们舍弃了物体的质感，而使绝大多数攻击触及目标时不留痕迹，最多只会在接触面擦出耀眼的火花或者干脆让其碎裂，不论目标是一个物件还是活生生的敌人——这就是BR2追求的夸张的肢解效果。事实上这个系统并不完善，当敌人被拦腰斩断和四分五裂时，他们的尸体各部分都会喷涌出"壮观"的血水——不管这部分肢体在生理学上有没有包含大动脉，即便只是一根手指头也是如此。另一方面，制作者简化了建筑和物体的贴图，强化了人物的光影，适时利用"子弹时间"特效，极力营造类似电影的打斗效果。体验过后才发觉，越是真实，越不会使人感到恐怖，BR2的游戏历程无异于亲自操纵一部激烈的动作片。相比日式电影和游戏追求的怪异与边缘型恐怖，这种单纯的暴力对你的心脏反而更有好处。

BR2的动画摄人心魄，游戏里最突出的两段过场动画充分体现了Terminal Reality的制作功力：吸血鬼时代的降临（Dawn of the Vampire Age）、结局（Denouement）。前者描绘了吸血鬼军团的阴霾席卷大地，整座城市沦陷，怪物横行，人类被残暴屠戮的惨烈景象。后者则描述Kagan虽被莱恩手刃，但他的阴谋已成覆水，外形很像《星际争霸》陆战队员的机甲兵为了营救一名逃生的儿童，举着重型机关枪扫射吸血鬼群的壮观场面，动画结尾展示着人类最后的壁垒，充满了科幻色彩，让人浮想起《星际争霸》世界里机枪兵孤军扫射刺蛇的画面。虽然BR2的动画也是一些经典镜头的串联，并没什么新鲜感，但其视觉享受却不亚于星战电影，暴雪不也靠着一段《魔兽世界》看家动画拉来大批玩家吗？


"挂"在叉车上的敌人血流如注



BOSS身上的弱点一目了然

创意：并无恶搞

笔者试图从游戏众多关卡地图中搜刮出一些恶搞细节，结果证明是徒劳，就连下水道的各个角落和高压电闸标签上的文字都一一查看，除了"危险"也没发现什么有价值的东西。回想前阵子玩《末世拯救》（Psychotoxic），在僵尸横行之地居然发现一张告示牌，上书"我们从19XX年起就开始致力于吓您"，看了让人摇头苦笑不已。而BR2中最大的彩蛋也不过如此：削平院子里的草丛，露出一只精心修剪而成的园艺小象。

从BR一代开始，莱恩就被刻画成一个有正义感的吸血鬼，她吸干纳粹士兵的血、把刀刃指向荼毒地球生灵的邪恶势力。那么，就让她快意地杀戮吧，正如最后她斩下Kagan头颅时怒斥的那样："为了我的母亲，为了我的城市！"



吟游诗人的故事——冰城传奇

THE BARD'S TALE

■游侠创作室 奥杰

良品	总评 7.8
制作	InXile
发行	VU Games
载体	DVD×1
类型	角色扮演
语言	英文
环境	Windows 98/Me/2000/XP



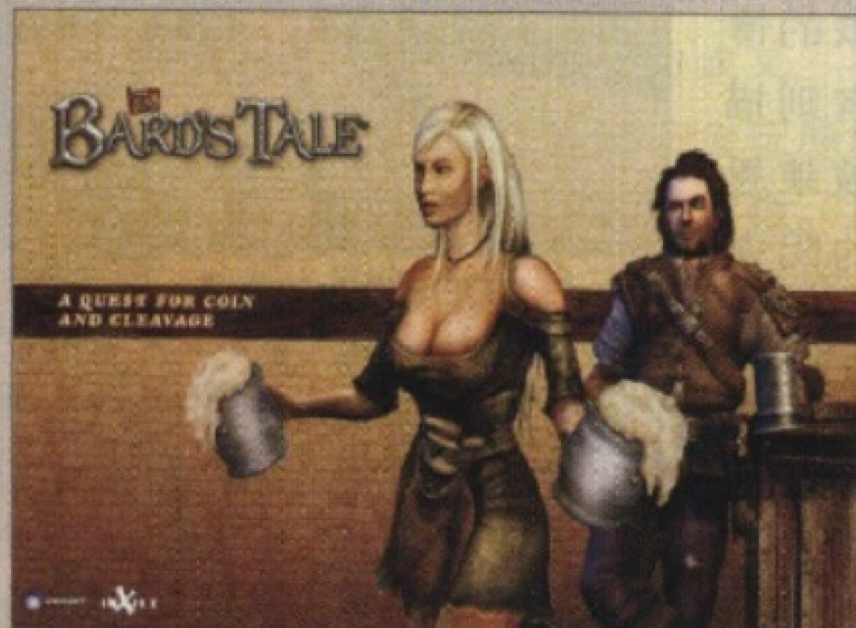
配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：256MB
显卡：64MB以上
硬盘：5.5GB

说起《冰城传奇》，它可算是一款"老牌子"的游戏了。早在20年前，曾身为Interplay公司创办人兼执行官的Brian Fargo便设计开发制作了第1款《冰城传奇》，并且为自己带来了商业上的成功和好评。随后，"冰城"系列又推出了两款续作，吸引了全世界成百万的玩家，成为那段时间最为流行的游戏。如今的《冰城传奇》是Brian Fargo成立了InXile Entertainment公司之后将自己早年同名经典作品的复刻之作。虽说是复刻之作，但内容已完全翻新，并且加入了很多叙事性和趣味性元素，不禁让人对其产生浓厚的兴趣。

黑云蔽日，暴雨倾盆。在Dounby Tower前，我带领着召唤出来的随从与塔中涌出的大批德鲁伊展开了对峙。德鲁伊阴冷地发出威胁，声称我若再向前一步，将死无葬身之地。看着德鲁伊凶狠的目光，我不禁犹豫了，自己怎么会陷入这种进退两难的境地呢？

第1章 Houton

我是一个闯荡四方的吟游诗人，为了金钱、美女、醇酒浪迹天涯。几个月前，我来到了Houton城，在Drunken Rat Tavern故技重施，拨动琴弦，召唤出一只老鼠，将酒馆中的女人吓得大声惊叫，然后我走上前去，再次弹奏风琴，让老鼠消失得无影无踪。女人出于感激，给了我一些金钱和经验。



主角和美丽的酒馆女老板Mary

和酒馆女老板Mary寒暄了几句，她让我去消灭地窖中的老鼠。听过一旁几个酒鬼的合唱后（唱得不错哦），我拿起长剑直冲下地窖，找到吱吱叫的小老鼠，一剑下去结果了它的性命。正当我振臂高呼时，一股烈焰袭来。好家伙，一只巨鼠从洞中钻了出来，口喷火焰，把我的衣服都点燃了。

操作指南

鼠标右键：移动	鼠标左键：攻击
空格键：封挡	F键：使用/行动
R键：快速治疗	W键/Z键：视角缩小
S键/C键：视角放大	A键/Q键：视角左转
D键/E键：视角右转	X键：显示地图
Tab键：角色信息	

左Shift键+D键/数字1键：特殊武器菜单快捷键
左Shift键+W键/数字2键：武器菜单快捷键
左Shift键+S键/数字3键：召唤菜单快捷键
左Shift键+A键/数字4键：魔法（宝物）菜单快捷键
左Alt键+W键/上箭头键：队伍命令——进攻姿态
左Alt键+S键/下箭头键：队伍命令——防御姿态
左Alt键+A键/左箭头键：队伍命令——停留姿态
左Alt键+D键/右箭头键：队伍命令——聚拢姿态


召唤出Thunder Spider，轻松搞定喷火老鼠

我急忙跑回酒馆，那些可恶的酒鬼竟然前仰后合地嘲笑我。还是Mary有点人情味，用水浇灭了我身上的火苗，并送给我一把阔剑，让我再去试着杀死老鼠。没办法，不能让女人看扁了。可是怎样才能干掉那只大老鼠呢？进入地窖，不知道从哪儿钻出个老家伙，他似乎知道我目前的窘境，教给我一首召唤Thunder Spider的曲子，并且还传授我一些关于战斗和召唤的操作技巧。等他消失后，我先召唤出一只Thunder Spider，然后找到喷火的大老鼠。没想到Thunder Spider一下子就将大老鼠干掉了。

返回酒馆，再次与Mary交谈，用甜言蜜语调戏了一下这个风骚的女人，她便在自己的房间中陪我度过了一个消魂之夜（对话选择狡诈图标，如果选择争执图标，将在最差的房间独处一夜）。次日一早我离开酒馆，再次遇到了教我曲子的老头儿。与其交谈，他先是教给我一种叫做Caleigh的治疗魔法，并送给我一些施展魔法所需的Adderstone，然后让我到Fairyhaunt Woods寻找一个名叫Bannafeet的家伙。真是礼下于人必有所求，看在他那么大年纪的份上，又教给我曲子和魔法，我便答应了他的请求。

在前往Fairyhaunt之前，我在城镇中游走了一番。先是在酒馆西面的水井旁捡到一只小狗，它成了我旅途中的唯一伙伴（如果对小狗选择狡诈图标，小狗将跑开），然后来到酒馆北面的The Blackhammer Smithy，发现老板Seamus手中有一张藏宝图，可打开世界地图上的一个隐秘地区。不过这个家伙狮子大张口，竟然要4000银币（如果在酒馆购买了Widows Wine喝下去，提升了魅力，那么藏宝图的价格将为2800银币）。没办法，只好把钱凑够了之后再到这里购买。

提示：Seamus的藏宝图打开Kirkwall东北面的Ruins of Dun Alfiene，这里到处是致命的陷阱和凶狠的怪物，建议6级之后再来探索，可找到Golden Spyglass token和Gnimb's Flute两件宝物。

进入酒馆南面的房子，与Ogun's Mum交谈，她请求帮助寻找离家出走的孩子（支线任务1）。有感于伟大的母爱，我答应了她的请求。接着我又来到旁边Darraud的房子，这位老人家请我消灭房子西侧地穴中的怪物。看他那么一大把年纪了，确实不容易，我也答应了他的请求（支线任务2）。


神秘老头传授恢复魔法

进入Darraud房子西侧的地穴，找到看起来像狗熊一样的怪物。这个家伙不停地搬动机关，然后发动突袭，还挺难对付。将其打倒后，没想到它竟然说起了人话。原来他是村里42岁的老光棍，因为被女人抛弃了，所以才装扮成怪物骚扰大家。对待这种人就不能客气，拿上他抢来的钱，离开洞穴。

城镇西南角的建筑是木桶匠的房子，与其交谈，这个家伙对我爱答不理的。将他门口的木桶砍坏几个出口气，木桶匠急忙从房子里走出来。原先以为他要跟我理论一番，没想到他竟然请我将已卖出的木桶砸坏，砸坏的数量越多给的酬劳越多（支线任务3）。看在钱的份上，我答应了他的龌龊要求，在酒馆和武器店里前前后后一共砸坏了30只木桶（26只以上），拿到了500银币。

提示：在酒馆中将木桶砸坏之后，离开酒馆，然后再次进入，木桶将会重新出现。

在城镇中转了一圈之后，我从南面的城门出来，进入Fairyhaunt Woods，寻找Bannafeet。刚刚进入森林，迎头就碰上了一个猎人，他向我介绍说在森林中可使用弓箭来猎杀松鸡。这个活动听起来比较有趣，并且果不其然，我还真猎到了一只松鸡。再次与猎人交谈，他为我打开了支线地区Hunting Grounds。

提示：Hunting Grounds在Houton西面，从中可找到Findruine Charm Token。

角色属性

在游戏中，吟游诗人一共有6种属性。除了Luck的数值可增加到21外，其余每种属性的最高数值为20。由于在游戏中可找到各种增加属性数值的Token，它们所增加的属性数值最大为3，因此当角色升级时无需让某个属性数值超过17，否则就浪费了Token的作用。此外，游戏提供了3种不同的难度等级，在不同难度等级的游戏中，角色的属性初始值也不相同。

Strength：影响使用近战武器时所造成的伤害。

Luck：影响伤害和受伤程度，以及敌人掉落宝物的几率。

Charisma：影响商店中的交易价格。

Vitality：影响生命值。

Dexterity：影响弓箭造成的远程伤害。

Rhythm：影响所召唤随从的攻击伤害度。

顺着林间小路向前走，在森林西南角的废墟旁边找到Bannafeet。与之交谈，他请我到Houton Forest将监狱中的Ketill Swart解救出来。帮人帮到底，我答应了他的请求，从城镇东面的出口来到Houton Forest。监狱在森林的东北角，一路上我遭到了很多Trow的攻击。进入监狱后，先将卫兵干掉，然后与牢房中的囚犯交谈，他们竟然都说自己是Ketill Swart。到底谁是真正的Ketill Swart呢？搬动监狱中机关，看他们谁的命好。只要我出错，他们中的一个家伙就会送命。看着他们紧张地大喊大叫，真是太有意思了。还好，我的运气比较好，按照2-1-2-3-1-2的顺序扳动机关，总算毫发无伤地将Ketill Swart从牢房中放了出来。离开监狱，一路杀回Houton，从南面的出口来到Fairyhaunt Woods。再次与Bannafeet交谈，他教给我召唤Heroine的曲子，让我的冒险和奔波也总算有了一点回报。



干掉监狱中的卫兵

返回Houton，那个老家伙又一次出现，让我到Kirkwall与他的"兄弟"Bodb联络，说我将有意想不到的收获。可是当我准备从城镇北面的出口离开Houton时，治安官板着脸挡在我面前，让我到Neversdale重新将逃犯Ketill Swart抓捕归案，否则就要把我投入监狱。

第2章 Neversdale（可选）

从北面出口离开Houton，我本来想把治安官丢在一旁的。我既然已离开了Houton，你就是想把我投入监狱，又到哪去抓我呢？不过考虑到自己先前可能是做错了事，还是给治安官一个面子，到Neversdale将Ketill Swart抓回来，那个家伙本来看着就不是什么好东西。

> **提示：** 在世界地图上寻找一个名叫Avatar的Trow，它没有拿武器，并且比其它Trow更黑一些。与之交谈，可从它那里购买4张地图，分别打开Cairn of Ardagh、Cairn of Carrowmore、Ruins of Emain Macha和Ruins of Tara4个支线地区。其中Cairn of Ardagh在Neversdale北面，从中可找到Amulet of Llyr token；Cairn of Carrowmore在Mountain Tower和Dounby之间，从中可找到Phial of Medb token；Ruins of Emain Macha在Greenlands西北面，从中可找到The White Book of Hergest；Ruins of Tara在Greenlands南面，从中可找到Cormac's Chalice。

Neversdale在Houton的北面，这里有很多野猪和Trow，消灭它们还真费了不少功夫。来到东面的摆渡前，与Chubnik善意地交谈，花了15个银币让他将我带到河对岸。向北走不多远，发现Ogun被几个Trow杀死了。冲上去干掉Trow，替Ogun报了仇，然后检查一下他的尸体，以便对他的母亲有所交代。



在Ketill的藏匿处将其打倒，然后带着他返回Houton

继续向西走，找到Ketill Swart藏身的地方，这家伙竟然对我破口大骂。我冲进屋中将他制服，然后从箱子中找到一个Token、一个Buckler，还有一首召唤Crone的曲子。从Ketill Swart的藏匿点出来，在南面空地的箱子中找到

技能介绍

Two Handed Weapons：允许使用双手武器。
Dual Wield：允许同时使用一把匕首和一把单手剑。
Flail：允许使用连枷。
Shield Bash：使用盾牌封挡之后震晕敌人。
Shield Charge：当挥舞长剑时，可蓄力将敌人打昏。
Power Shot：使用弓箭时可蓄力将敌人打昏。
Critical Strike：增加额外伤害的机会。
Treasure Hunter：物品转化成为银币的数量增加20%。
Dog Trainer：允许小狗攻击敌人。
Improved Critical Strike：需要先学会Critical Strike。Critical Strike的升级版本。
Riposte：需要先学会Dual Wield。当挥动两种武器时，封挡之后进行攻击。
Heavy Parry：需要先学会Two Handed Weapons。当使用双手武器时，封挡之后进行攻击。
Blade Bash：需要先学会Dual Wield。当挥舞两种武器蓄力时，增强攻击。
Spinning Smash：需要先学会Two Handed Weapons。当使用双手武器蓄力时，增强攻击。
Whirlwind：需要先学会Flail。当使用连枷蓄力时，增强攻击。
Arrow Storm：需要先学会Power Shot。Power Shot的升级版本。

乐器取得

Harp：从Kirkwall的Velvet Hammer中购入。
Ornate Lute：在Highland Park中打败Fnarf后得到。
Jeweled Flute：帮助Burial Chamber中的Hrafn重返Valhalla神殿后，从Valkyrie手中得到。
Silver Harp：在Dounby城镇下面的Old City Tunnel中找到。
Finn's Lute：在Finstown西南面囚犯栅栏中的女避难者手中得到。
Ancient Flute：在Stromness中，从Crazy Thorvald手中买到。
Harp of Ages：在Obligatory Lava Level中，正直地与"救世主"对话，劝说他放弃冒险后得到。
Gnimb's Flute：在Ruins of Dun Alfiene密室的箱子中找到。
Ossian's Lute：在Island Tower第1层的箱子中找到。

一个Token，同时也遭到了一些Trow和Boar Riders的攻击。幸好刚才学会了召唤Crone的曲子，有Crone不断给我恢复体力，战斗起来感觉保险了很多。

一路杀到河边摆渡前，与船夫Piskey交谈，得知他是Chubnik的兄弟。由于我先前对Chubnik的态度不错，他决定免费将我带到河对岸。可是当我到达河岸时，Ketill Swart的冤家对头Fnarf赶了过来，非让我将Ketill Swart交给他。看着Fnarf那张狂的样子，我决定教训他一顿。几个回合之后，我干净利落地将Fnarf和他的手下全部打跑，然后押着Ketill Swart返回Houton，将他交给了治安官。本来我还打算向治安官要一点奖赏的，没想到这家伙竟然说没把我关进监狱就是好事，真是念完经打和尚。


在Kirkwall城中找到第一个Bodb

第3章 Kirkwall

刚刚进入Kirkwall，迎面就冲过来一个花痴少女，一口咬定我是他的情人。看她的模样也算说得过去，就假意哄骗她一下，没想到她竟然回家去准备婚礼了，看来她真是病得不轻。

在城中转悠了一下，先是在城镇西面的酒馆里略施小技，从怕老鼠的女人那里得了一些钱和经验，然后在城镇西北找到那个老家伙的好兄弟Bodb。在与Bodb搭茬前，先和Bodb西面的两个Finstown居民交谈，他们将邀请我前往Kirkwall西面的Finstown，说那里有一个奖励正等着我。不过以我目前的修为，前往Finstown还为时过早。

与Bodb交谈，看着这个怪模怪样的家伙就忍不住要笑出来，跟他调侃几句，他说自己并不是我要找的Bodb，然后主动带我去找另一个Bodb。可是第2个Bodb也说自己不是我要找的Bodb，又带着我去找第3个Bodb。直到见了第4个Bodb，这家伙还说自己不是我要找的人，不过他倒是教给我召唤Light Fairy的曲子，然后将我带到一间储藏室门前。在进入储藏室之前，先到旁边的屋子中召唤Light Fairy，将漆黑房间照亮，分别在箱子中拿到Falstone Token和Bodyguard曲子，然后进入储藏室，同样召唤Light Fairy照亮房间，打碎西北角的木头，开启暗门，来到Hidden Bluff。

提示： 在酒馆旁边的武器店中可购买Harp，同时召唤两个随从。

在Hidden Bluff上的Temple of Caleigh中，总算见到了全部的Bodb。这几个缺胳膊少腿的家伙围在一起"啦啦啦"地吟唱，说是要召唤出一个美丽公主的影像。可是他们干唱了半天，才发现缺少一个铃铛而无法完成仪式，于是Bodb们就请我去寻找铃铛。


Caleigh公主的影像显现出来

从寺庙出来，向南走，在东南面发现一圈石柱，而石柱的西面则是通向Finn's Farm的大门。穿过大门，与Finn交谈，他知道铃铛的所在，并且同意将铃铛交给我。这时那个花痴少女又跑过来，原来她是Finn的女儿，非要与我成亲，看来不得不想个办法将她甩掉了。回到Kirkwall，进入酒吧，与Connor交谈，得知他正在为自己与Finn女儿的婚事泡汤而自暴自弃。耐心地劝说并鼓励他一番，这个家伙便兴致冲冲地又去找花痴少女表白了。

返回Finn的农场，Finn的女儿已被Connor打动，把我丢在脖子后面了。与Finn交谈，他说铃铛拴在马脖子上，而马则在那圈石柱中。来到石柱圈，召唤Heroine轻松将马干掉，拿到铃铛，然后回到寺庙，让Bodb们召唤出公主Caleigh。看到公主美丽的容貌，我不禁被深深打动了，因此当她请我从Trow那里重新拿回Magical Lute时，我毫不犹豫地答应了。

第4章 Highland Park

离开寺庙，Bodbs带着我来到

乐曲取得

在游戏中，吟游诗人可吟唱16首魔法曲子，从而召唤出16种魔法随从。每首曲子都有升级版本，可增强魔法随从的能力。

Common Rat：初始乐谱。升级版在Highland Park西北角的箱子中。

Mercenary：在Highland Park打败Fnarf之后，Mell教给吟游诗人。升级版在Mountain Pass中带有陷阱的箱子中找到。

Knight：打败Lugh之后得到。升级版在MacRath's Dungeon中，小鸡传送口所在地东北面暗门后面的箱子中找到。

Heroine：完成Bannafeet的任务后，Bannafeet教给吟游诗人。升级版在MacRath's Dungeon中，小鸡传送口所在地西北面暗门后面的箱子中。

Brute：在Dounby城中Old City Tunnel里面的箱子中。升级版在Stromness中，从Crazy Thorvald那里购买Ancient Flute之后免费得到。

Elemental：在Burial Chamber中帮助Hrafn重返Vahalla之后，Valkyrie教给吟游诗人。升级版在Stromness的码头上，正直地与Trow对话之后得到。

Behemoth：在MacRath's Dungeon中，太阳传送口所在地中央地带的箱子中。升级版在Obligatory Lava Level中，戏谑地与“救世主”对话之后得到。

Thunder Spider：在Drunken Rat酒馆的地窖中，一个老头教给吟游诗人。升级版在Forest Tower第1层的箱子中。

Knocker：完成Fox Brothers任务之后，从Renard兄弟俩手中得到。升级版在Obligator Lava Level入口西侧的箱子中。

Crone：在Ketill's Hideout的箱子里面。升级版在Dounby'城中Old City Tunnel里面的箱子中。

Enchantress：在MacRath's Dungeon中，月亮传送口所在地点燃火炬之后得到。升级版在Island Tower第1层的箱子中。

Bodyguard：在Kirkwall中昏暗的储藏间里面找到。升级版在Finfolk Cavern中，完成Olav的任务之后得到。

Rogue：在Finstown中Silkbeard's Headquarters里面找到。升级版在Island Tower第2层的箱子里面。

Trap Finder：在Forest Tower第1层的箱子里面。升级版在打败Lugh之后得到。

Health Stealer：在Finstown中Silkbeard Headquarter里面找到。升级版在Stromness中，戏谑地与教堂旁边的Trow对话后得到。

Light Fairy：在Kirkwall中，4个Bodb兄弟教给吟游诗人。升级版在Mountain Tower第1层东北角的尸体上找到。

Highland Park。在进入公园前，我再次遇到了“老朋友”Fnarf。没什么好说，将他打跑，打开东面的大门。穿过大门，发现前面的山道被魔法栅栏挡住，并且还有很多Trow在山腰上不断投掷铁锤和原木。幸好在大门右侧找到一个名叫Mell的家伙，他说只要我在两分钟内能干掉魔法栅栏另一侧的敌人，他就能将魔法栅栏解除。两分钟内干掉几个Trow并不是什么难事，我先换上弓箭，然后召唤出Heroine，很快就将敌人解决了，而Mell也确实有两下子，整个身子往魔法栅栏上一贴，就将魔法栅栏解除了。就这样，我和Mell一路配合着杀到山顶空旷地，第3次碰上了Fnarf。不过这次Fnarf长本事了，不但会瞬间移动，还能不断召唤走卒来攻击我。还好我在路上找到了一把火焰弓Glaisne，用它来对付Fnarf，很快就将他干掉，拿到了宝物Ornate Lute。


Mell挺身冲向魔法栅栏将其解除

向东走，回到入口地区，再次与Mell交谈，他教给我召唤Mercenary的曲子，然后返回Hidden Bluff上的寺庙，Caleigh公主指示我前往Kirkwall东面的Forest Tower，由此我踏上了奇特的冒险之旅。


准备与Herne进行战斗


使用弓箭对付Herne以及他召唤出来的食人植物

第5章 Forest Tower

当我大踏步地前往Forest Tower时，在德鲁伊的老巢Dounby Tower中，德鲁伊首领Fionnaoch正在指派手下大将Herne前来堵截我，而Caleigh公主的真身就被囚禁在大厅的光束中。

来到Forest Tower的外围，大批巨狼主动向我“问候”。我急忙召唤出Mercenary和Body Guard来对付它们。将群狼消灭后，沿着道路向北走，进入Forest Tower。这里一共有3层，每层上都有很多食人植物，并且这些植物被干掉后都会爆出一些花籽，如果不及时拾取起来，它们将迅速变成食人植物，继续发动攻击。另外每层塔中还布置了一些陷阱，因此召唤Trap Finder也是必须的。召唤Trap Finder的曲子可在第1层塔中找到，而在第3层塔中则可找到Silver Torc Token以及新武器连枷Cronderg。

从第3层塔中出来，找到Forest Tower的主人Herne。这个半人半树的怪物还比较容易对付，只要召唤出Heroine和Mercenary克制住他召唤出来的植物，然后装备上弓箭，很快就能将他干掉。胜利之后得到Herne's Amulet。随即Caleigh公主的影像出现，让我到Kirkwall与Bodb交谈，了解下一个目的地。

原本以为从Forest Tower有什么捷径可直接返回Kirkwall，没想

到还要原路往回走，并且在路上遭到了大批德鲁伊的伏击。一路冲杀总算回到了Kirkwall，眼前的景象又让我大吃一惊。城镇中到处奔驰着骷髅马，很多人都惨死在马蹄下。这到底是怎么回事呢？原来我先前杀死的那匹马被Finn趁着夜深人静偷偷分割，没想到却祭活了魔鬼Nuckeavee，它从地狱中召唤出了骷髅马，在Kirkwall城中到处肆虐，伤害百姓。不过我现在也无暇分身消灭源源不断的骷髅马了，要赶紧寻找Bodb，打听自己下一个目的地。可是当我找到Bodb时，发现他正好被魔鬼Nuckeavee一击倒地。向他询问了3遍我的下一个目的地，这家伙竟然也跟我假死了3次，最后才说出让我前往Mountain Pass。

第6章　Mountain Pass

从Kirkwall出来向北走，进入Mountain Pass。这里冰天雪地，简直要把人冻死。幸好山道北面有一个叫Gower的家伙免费送给我一碗暖身酒，喝下去之后顿时觉得暖和多了。可是当我正准备再要一碗酒时，Gower露出了本来面目。原来他是一个Trow，给喝下的暖身酒也是下过诅咒的毒酒。他让我去寻找魔剑Casgair并交给他，否则将无法解除诅咒。

顺着山道向西走，仔细探索这里的每个地区，从角落的箱子中找到一些银



被德鲁伊推入了冰河

币。当来到冰河边时，发现一块浮冰上有一个箱子。我走上前去准备打开箱子，突然出现一个德鲁伊，将我连冰带人打入冰河中。我乘坐冰筏顺流而下，路上遭到很多Finfolk的攻击。上岸后干掉一批巨狼和Trow，然后向前走，接连两次乘坐另一只冰筏前进，最后在一个大冰块上找到了魔剑Casgair。用力将魔剑Casgair从冰块中拔出来，没想到脚下的冰面倾斜，让我落到了下面的Frozen Tomb中。

查看房间四边的房门，发现东面的出口需要Yggdrasil打开，而北面通向



魔鬼Nuckeavee杀死了一个Bodb

Burial Chamber的入口需要Raven来打开。南面的走廊通向一道冰墙，冰墙后面困着一个名叫Dolyn的家伙。与之交谈，得知他有两块石头，其中一块是Raven Stone，他将其留在了营地，而另一块石头是Yggdrasil，就带在他身上。

返回掉落的房间，顺着西面的通道前进，在一个废弃的营地中找到Dolyn提到的Raven Stone。另外这里还有一扇锁着的门，目前无法打开。回到先前的房间，使用Raven Stone进入Burial Chamber。这里很多通道都被寒冰封住无法通过。顺着走廊向西走，在前面的房间中发现王座上坐着一个高大的Undead Viking。与之交谈，得知他名叫Hrafn，由于在一次战斗中犯了错误，死后无法进入Valhalla神殿，因此只好栖息在Burial Chamber中。继续与之交谈，用话语激怒他，他将答应杀死25个敌人来证明自己的勇猛，同时打开北面的房门。

穿过打开的房门，跟在Hrafn身后一边杀敌一边拾取箱子中的银币和Adderstone。当Hrafn杀够了25个敌人后，与他一起回到有王座的房间。这时Valkyrie出现，将引导着Hrafn前往Valhalla神殿，而Hrafn则将Royal Stone交给了我。离别之际，Valkyrie还教给我召唤Elemental的曲子，并送给我可同时召唤3个随从的Jeweled Flute。

接下来，召唤出Elemental，让它喷出火焰融化封堵通道的寒冰。一路返回

Token取得

游戏中一共有25个增加属性或提供魔法效果的Token，以下是每个Token的获得地点。

Badger Hide Gloves：Neversdale地图中Ketill Swart藏匿点南面的箱子里面。
Belt of Oak：MacRath's Dungeon中，月亮传送口所在地北侧房间中的箱子里面。
Firbolg Armbands：在Finfolk Cavern中，从害怕的Firbolg手中得到。
Findruine Charm：在Hunting Ground最北端的箱子里面。
Fae Locket：MacRath's Dungeon中，骷髅传送口所在地一扇暗门的后面。
Phial of Medb：Carrowmore中一间密室的箱子里面。
Rabbit's Foot：在Houton，正直地与Ogan's Mum对话，告诉她儿子的死讯之后得到。
Silver Horseshoe：Mountain Tower第2层的一个箱子里面。
Four Leaf Clover：在Hatcher's Farm西北角的箱子里面。
Badge of the wind：在离开Frozen Tomb时，如果正直地对待Gower，就可得到。
Boots of Quickening：在West Dounby的The Tup Bar中，参加Talent Contest获奖得到。
Lightning Stone：在Finfolk Cavern中，完成Olav的任务之后得到。
Silver Torc：Forest Tower第3层的一个箱子里面。
Golden Coronet：在Burial Chamber西侧，北面走廊尽头房间中的箱子里面。
Mantle of Ossian：在Finstown的Trowle's Pub中召唤老鼠吓唬一个Viking，然后从他的手中得到。
Eagle Charm：Ketill's Hideout中的一个箱子里面。
Ring of Tara：在Frozen Tomb中，始终以戏谑的态度与Dolyn对话。当他逃走被敌人杀死之后，从他的尸体上得到。
Cormac's Chalice：在Tara的一个箱子里面。
Golden Thistle Ring：在Hatcher's Farm中，Hatcher拿到宝弓的那间破屋子北面的箱子里面。
White Book of Rhydderch：在Firbolg Mine中，第2次救出Dolyn之后得到。
White Book of Hergest：在Emain Macha最后一个房间的箱子里面。
Golden Spyglass：在Ruins of Dun Alfiene通道尽头的房间里面找到。
Amulet of Llyr：在Cairn of Cairn of Ardagh一间密室的箱子里面。
Broonie Cloak：在Finstown军械库的一个箱子里面。
Falstone Token：在Kirkwall一间昏暗的储藏间里面找到。

Frozen Tomb后，来到Dolyn被困的房间，将其从冰墙后面解救出来，拿到Yggdrasil。先用它打开北面走廊尽头的房间，从箱子中找到Golden Coronet Token，然后保护着Dolyn穿过先前掉落房间中东侧的房门，安全地将他带到Frozen Tomb的出口处。这时，Gower不知从哪里跳了出来，要我将魔剑Casgair交给他。他告诉我先前给我喝的并不是什么下过诅咒的毒酒，那么说只不过是为了让我去寻找魔剑Casgair。看他并没有什么恶意，我也懒得再与他计较，就将魔剑Casgair直接交给了他。出于感激，Gower送给我Quicksilver Broadsword和The Badge of the Wind Token作为交换，让我也算没白忙活一场。



在冰河中遭到Finfolk的攻击

第7章 Mountain Tower

在前往Mountain Tower的路上，先是遭到了德鲁伊Cuthbad的攻击，然后干掉一些Trow和骷髅马，一直向北走，来到了Mountain Tower门前。与Forest Tower一样，Mountain Tower也分为3层，只不过每一层都是由机械部队守卫着。当进入第1层时，我将要面对着4批敌人的冲击，每次战斗时间为3分钟。如果我不能在3分钟之内将冲击的敌人全部干掉，就要被Mountain Tower的主人Lugh小瞧了。还好，我现在也是久经沙场的老手了，对付区区4批敌人还不算什么难事。倒是



Mountain Tower的主人Lugh发出挑战



女机械守卫被老鼠吓得四散奔逃

在第2层上，当我拿到了Silver Horseshoe Token之后，来到一些机械女守卫跟前，她们并不主动出击，只是站在紧闭的大门后面。这可让我颇为挠头，紧闭的大门怎么打开呢？幸好，我的脑筋比较灵



与德鲁伊展开激战

活，女人怕老鼠，那机械女守卫是不是也怕老鼠呢？召唤出老鼠试一下，这些机械女守卫果然吓得到处跑。大门打开了，我顺利地进入第3层，然后一路杀进Lugh的房间。

同Herne相比，Lugh更为强大一些，对付他需要颇费一番周折。当随从被他杀死之后，需要立即重新召唤，不停地向他发动猛攻，直到将他打倒。胜利之后，公主Caleigh的影像再次出现，让我前往Dounby的酒馆去了解下一个目的地。还是像先前一样，按原路从塔上杀出来，消灭大批的德鲁伊，然后从西南面的出口离开。

第8章 Dounby

Dounby城分为东西两部分，进入城镇后，先是在东城活动。顺着大街一直向前走，路上经常会遭到一些德鲁伊的攻击。城镇最东侧的大门通向Finstown，从这里向南走，将经过Old Town Tunnel，从里面可拿到Silver Harp等宝物，并且通过它可直接来到西城。

继续向前走，找到Chateau D'Renard，进去与Jean和Jacques兄弟俩交谈，这两个家伙让我帮他们去讨债，作为回报将教给我召唤Knocker的曲子（支线任务4）。我觉着他们提出的条件还可接受，便答应了他们的请求。没想到狡猾的兄弟俩竟然跟我开玩笑，他们先后所说的两个人——Donnan和Catair根本就不欠他俩什么。当我从东城的北面和南面分别找到Donnan和Catair时，他们都说我被Jean和Jacques骗了。于是我严厉质问兄弟俩，他们倒反打一耙，要将我轰出房子。恼怒之余给他们略施了一点颜色，这两个欺软怕硬的家伙便乖乖地交出了召唤Knocker的曲子。

来到西城，进入北面的酒吧，先与Town crier交谈，参加天才秀比赛，获奖得到Boots of Quickening Token，然后与Dugan交谈，他让我到Greenlands寻找MacRath，从他那里拿到Shadow Axe，用以进入Island Tower。

第9章 Finstown（可选）

原本来到Finstown是为了拿到奖赏的，可是等待我的却是大批弓箭手的攻击。这明显是一个骗局，但我却想不出其中的原因。一路向北杀，遇到两个Viking，他们请我去见Viking的首领Silkbeard。



在酒吧中参加表演比赛

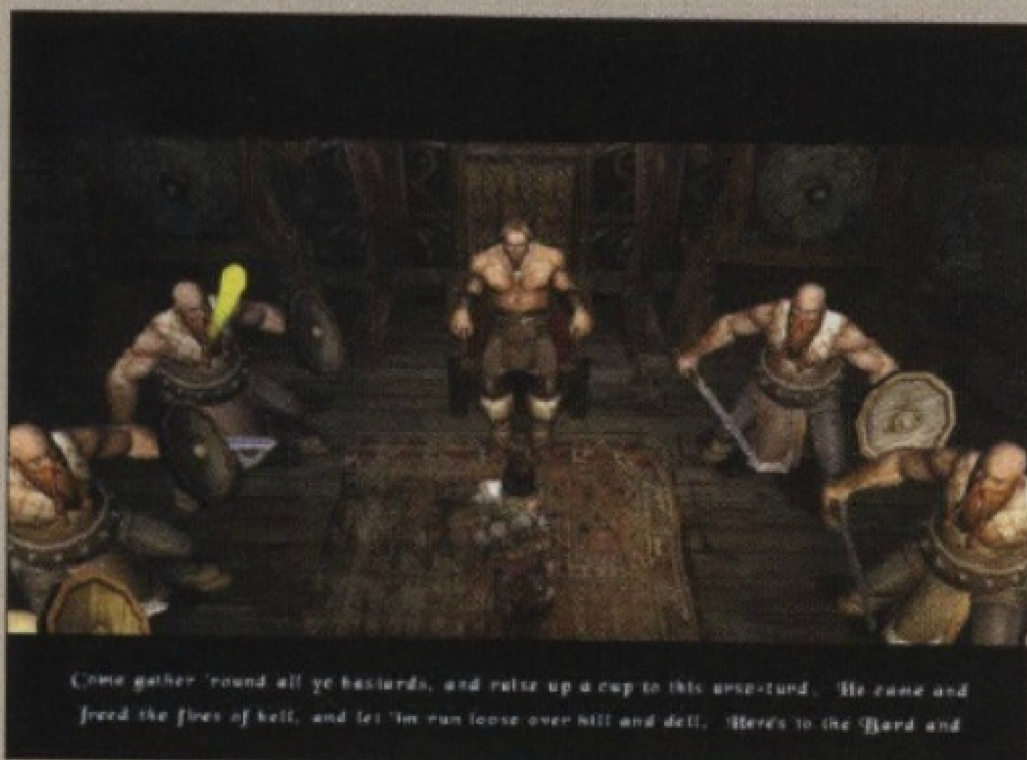
进入Finstown，先在城镇西北角的酒吧中与Gregor交谈，他斥责我放出了Orkney Dragon来蹂躏城镇，从而让Viking混水摸鱼接管了城镇，使得这里的人们生活在水深火热之中。可是我从来没有到过Finstown，并且也不知道Orkney Dragon到底是什么东西。这肯定又是一

捐献

在游戏过程中，可在Houton的Kirk、Kirkwall的Fat Lute、West Dounby的Kirk和Finstown的囚犯栅栏找到牧师。另外在世界地图上也能发现游荡的牧师。向牧师捐献银币不但可恢复体力，而且捐献大量银币还可打开游戏主菜单中Extras选项里面的音乐和动画（小量捐献1银币，中量捐献10银币，大量捐献100银币，10次中量捐献或100次小量捐献等于1次大量捐献）。最多可进行700次大量捐献，就可打开全部音乐、动画。需注意的是，最好在乘上Firbolg Mine中的木筏之前进行捐献，因为在此之后只剩下一个世界地图上游荡的牧师可进行捐献，并且每次只接受一次捐献。

桩无头冤案，我只能尽我所能帮助城中的人们恢复正常的生活。在酒吧的另一侧，几个Viking正在喝酒，其中一个家伙害怕老鼠，为了让我保持沉默，他送给了我一个Token。这才使我蒙冤的心得到了一丝安慰。

Silkbeard的总部在城镇东北角。与之交谈，他也“感谢”我放出了破坏城镇的恶龙，从而让他们有机会接管了城镇。看着Silkbeard在狂笑，我真恨不得一脚将他从座位上踢下来。



Viking头目Silkbeard带领手下大唱赞歌

来到城镇东南角的军械库，几个Viking向我发动了攻击。将他们干掉后，从箱子中拿到Scalbach's mail、Granite Flair和Broonie's Cloak Token。随后，与西南面栅栏内的老人交谈，将他和其他村民解救出来，他将指派4个弓箭手帮助我与Viking战斗。

当我走近城镇大门时，Silkbeard带领着手下拦住了去路。奋力将Silkbeard和他的手下全部干掉，然后返回Silkbeard的总部，从箱子中拿到召唤Rouge和Heal Stealer的曲子，这些加上先前找到的一些物品应该就算是我来到Finstown获得的奖赏吧。

第10章 Greenlands

刚刚进入Greenlands，一群德鲁伊便拦住了我的去路，更让我气愤的是，他们带来了一只大鸟，一个老鹰扑食就将我的小狗压瘪了。这只小狗可是我唯一的伙伴呀，竟然让他们杀死了。狂怒之下，我将德鲁伊和大鸟全部杀死，然后怀着沉痛的心情进入北部平原。顺着小路向前走，发现很多Redcap和德鲁伊在草丛中厮杀，不知他们之间是怎么结下的仇恨，但对我来说则是鹬蚌相争，渔翁得利了。在平原的西北有一道木栅栏，顺着栅栏向西走，遇到了一个满嘴说外国话的家伙。这时邪恶的Nukelavee突然出现了，向我发动了猛烈的攻击。由于它的攻击不断燃烧我的魔法值，让我很难召唤随从，因此我只能使用弓箭靠一人之力将它干掉。而后与口齿不清的家伙交谈，发现他就是MacRath，于是我护送他回到Dounby西城的酒吧。与Dugan交谈，他说MacRath将带我前往他的地牢，那里藏着Shadow Axe。

离开酒吧返回Greenlands，来到与MacRath相遇的地方。从这里向南走，找到MacRath's Dungeon的入口。仔细查看入口之间的碑文，留意上面画出的符号顺序：骷髅、树、月亮、太阳、小鸡、乐符。这些符号标志着穿过地牢的最短路线。进入MacRath's Dungeon，这里到处是不死怪物，使用弓箭可有效地对付它们。顺着通道向前走，避开陷阱，同时消灭冲过来的敌人，在通道尽头的房间中，踏上骷髅传送口。

进入Lord Bauder's Dungeon，先让Trap Finder打开暗门，从里面拿到Fae Locket Token，然后分别踏上树和圆圈传送口。如果踏上圆圈传送口，则进入Passageway of Inevitable Demise（可选），拿到一些银币之后，再踏上树传送口，进入Lord Pershing's Danse Hall Macabre。这里一共有3个传送口，分别是骷髅、圆圈和月亮。选择月亮传送口进入Lord Merrimont's Divination Chamber，遇到一个漂浮的骷髅头。与之交谈，它让我先后点燃房间四角的蜡烛，就能让自己最想念的朋友回到身边。于是我按照西南、西北、东北、东南的顺序点燃蜡烛，我的小狗真地出现在眼前。尽管如今它只是一只幽灵狗，但能回到身边我已知足了。

提示： 如果再次点燃蜡烛，那么将与怪物进行战斗。另外，如果当初在Houton时没有收养小



穿过画有骷髅标记的传送口



原来僵尸手中的Shadow axe就是一把电吉他

分支情节

1. 在Houton城中，如果对牛进行攻击，可将它们打倒。不过，将牛打倒25次之后，将遭到一头牛的攻击。
2. 在Houton和Finn's Farm中，如果杀死足量的小鸡，将遭到一只大鸡的攻击。杀死它，可得到很多银币。
3. 在第8章之后返回Houton城，发现城镇已被僵尸占领。杀死僵尸，可获得经验和银币。
4. 再次进入Finstown地区，发现城镇外围到处是Viking。不过无法进入城镇里面。
5. 在MacRath's Dungeon再次为骷髅头点燃蜡烛，或者召唤出一个Trow进行战斗，或收到某个Bodb的一条消息。

狗，那么点燃蜡烛之后就要与Nukelavee再次战斗。

接下来穿过北面打开的房门，从箱子里面拿到Belt of Oak Token，然后踏上太阳传送口[另外3个分别是斧子、圆圈和树，如果踏上斧子传送口，则进入Lord Merrimont's Divination Chamber（可选）。这里有两个传送口，分别是月亮和树]，进入Lord Apono's Lecture Hall。注意不要被地上的黑影碰到，否则会造成一定的伤害。在房间中央的箱子中拿到召唤Behemoth的曲子后，分别在大厅四角找到小鸡传送口、母牛传送口、三角传送口和螺旋传送口。其中母牛传送口通向Passageway of Inevitable Demise（可选），这里有太阳传送口和小鸡传送口；螺旋传送口通向Zombie Lounge（可选），这里有太阳传送口和小鸡传送口；三角传送口通向The Oubliette（可选），这里也是有太阳传送口和小鸡传送口。选择小鸡传送口进入Lord Loikin's Hidden Niche，分别从两个暗门中拿到Heroine和Knight的升级曲子，然后从5个传送口（三角、乐符、太阳、母牛、螺旋）中选择乐符传送口进入Lord Fubion's Conservatory，在这里召唤Behemoth对付僵尸。将敌人打倒后，拿到Shadow Axe，然后向北走离开地牢，按原路经过北部平原和南部平原，朝着Stromness前进。

第11章 Stromness

Stromness位于Greenlands的正南方，如今被Undead Vikings占据着。进城之后，迎面遇到两个Undead Viking，从他们口中得知前往Island tower必须穿过城镇，并且通过Firbolg Mine。将他们消灭后，在城镇西面找到Hatcher。这个家伙已神志不清了，先是将我当作他的儿子，而后将我当成他的兄弟，再后来又将我当成他的妻子。不管怎么样，从他嘴里还是了解到一些情况，就是前往Firbolg Mine必须要穿过他的农场。为此我必须保护他穿过城镇，先找到东面的商店老板。


找到神志不清的Hatcher


进入Stromness城中与Undead Viking战斗

来到商店，老板Crazy Thorvald卖给我一件Ancient Flute，并且免费赠送Brute的升级曲子，这笔交易还真是划得来。随后继续保护着Hatcher来到他的农场，遭到大批幽灵羊、幽灵鸡和幽灵牛的攻击。先从西北角的箱子中拿到Four Leaf Clover Token，然后随着Hatcher向南走，从毁坏建筑中的箱子里拿到他父亲留下的弓。这时邪恶生物Haggis出现，这个家伙倒是不难对付，只是它在体力不支时便会招引大批的幽灵羊、幽灵鸡和幽灵牛给它补血。因此在它招引幽灵家禽家畜时要先将“血源”消灭，然后就可轻松地杀死它了。战斗胜利后得到Shield Ochlan，Hatcher也将他父亲留下的宝弓Odraig Goch送给我，并且打开了通向Firbolg Mine的大门。

第12章 Firbolg Mine

进入Firbolg Mine，在矿井西侧找到Culainn，他正在石碓上挖掘。与之交谈，得

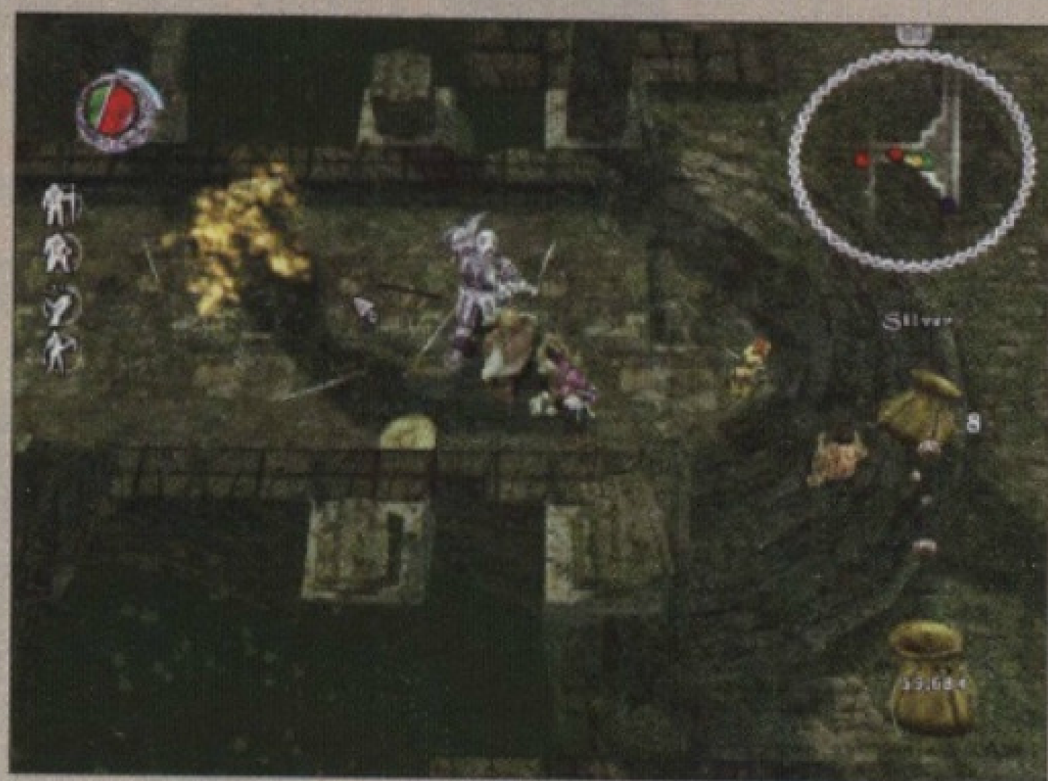
知一些矿工被困在石碓的另一侧，目前只有10分钟的空气，必须找到足够的人手，帮忙救出危在旦夕的矿工。

离开Culainn，快速在通道寻找矿工。找到4个矿工之后，带着他们来到石碓前，大家很快就将石碓挖开，救出被困在另一侧的矿工。出于感激，矿工们将Ego Sword送给我。这把剑可远程攻击，非常实用。而后我沿着挖开的通道向前走，在洞穴的南端找到Dolyn。这个家伙又一次被我救了，他把White Book of Rhydderch交给我，作为我再次解救他的奖励。

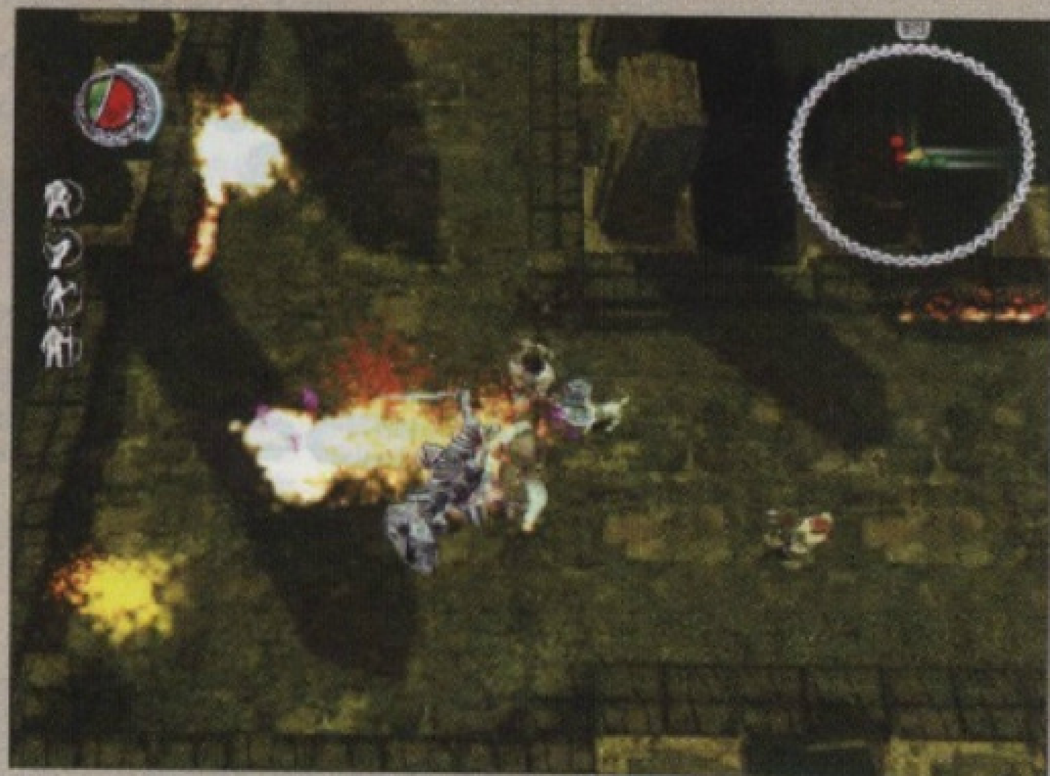

准备与Mamannan进行战斗

返身从Dolyn所在的洞穴出来，顺着东面的通道前进，来到地下河边，然后接连两次乘坐木筏进入Finfolk Cavern。在洞窟的南面找到一个名叫Bannock的Firbolg。答应将他带到木筏上，他将送给我Firbolg Armband。随后我拿着Firbolg Armbands找到洞窟西北面的Olav，他是一个Viking，总是想要杀死丑陋的Firbolg。当我向他展示Firbolg Armband时，他认为我已替他将洞窟中的Firbolg杀死。作为奖励，他教给我Bodyguard的升级曲子。

来到洞窟的东南，召唤Bodyguard，他将破坏这里的魔法屏障，然后进入东侧的Obligatory Lava Level。这时一个毛头小子正在琢磨着怎样才能拿到岩浆中的宝箱。我劝说他不要为了做什么“The Chosen One（救世主）”而丢了自己的性命（其实我也是在做着同样的事情），他听了我的劝告，决定不再以身犯险，并且送给我一个Harp of Ages以示感谢（如果怂恿他去拿取宝箱，他将丢了性命，而我将得到Behemoth的升级曲子）。


在Island Tower第2层遭到隐身战士的攻击

从Obligatory Lava Level出来，朝着东南方向走，乘坐木筏穿越Narrow Sea，途中遭到很多Finfolk的攻击，并且还差点让几条大海蛇将木筏掀翻。好不容易上了岸，大家喘了一口气，然后一路朝着Island Tower进发。


在Island Tower第3层与火熊激战

第13章 The Island Tower

来到Island Tower外围，发现很多Redcap和德鲁伊正在激战。让他们自相残杀，从他们身边迅速跑过去，进入高塔。

与先前的两座高塔一样，Island Tower也是分为3层。第1层的敌人主要是石头怪，召唤Bodyguard可轻松对付它们，并且从中拿到新的乐器Ossian's Lute。第2层的敌人主要是隐身战士，虽说隐身，但也并不是一点都看不到，只要它们发动攻击，就会露出形迹，召唤Knight可将它们干掉。第3层的敌人是比较凶猛的火熊，具有较强的攻击力，容易造成较大的伤害。不过只要召唤出Crone随时给队伍补血，就能轻松消灭它们。同时，在第3层还可找到新的连枷Balor's Eye。

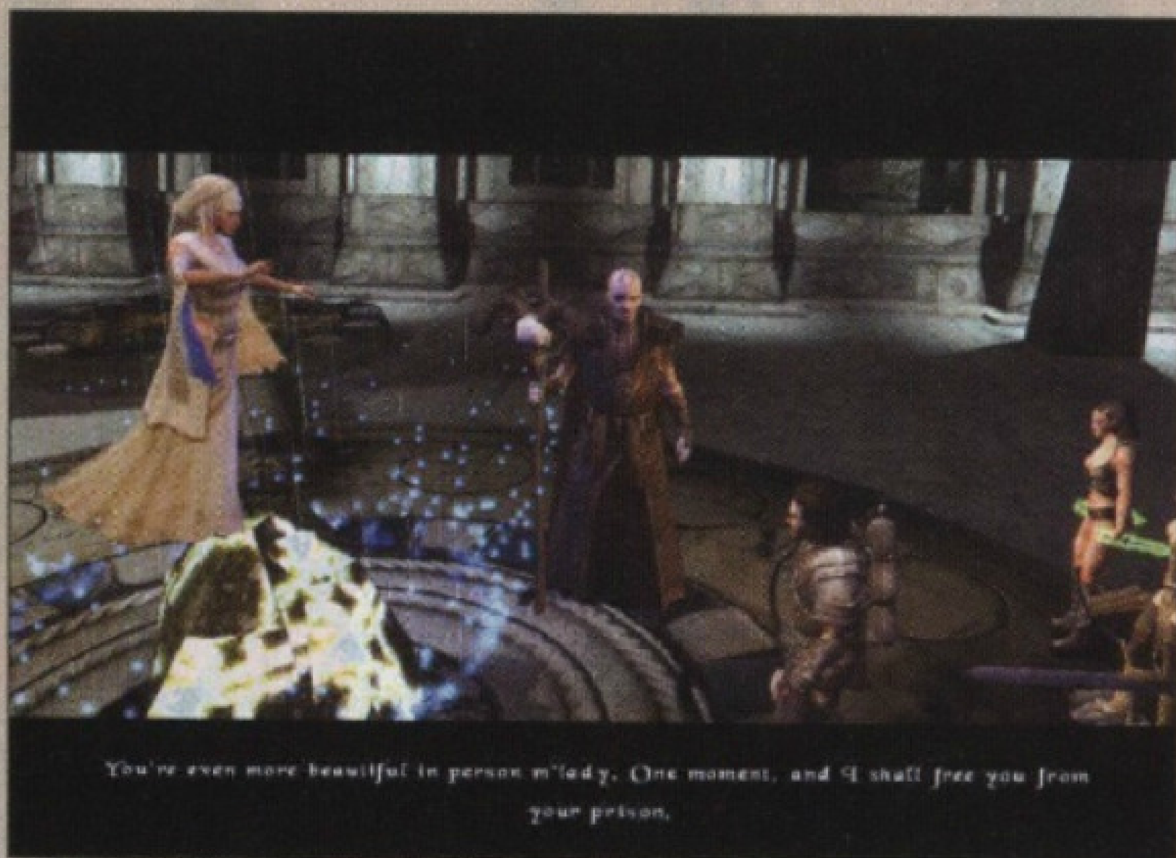
Island Tower的主人是Mannanan，他是一个能呼风唤雨的家伙。在战斗时，他经常隐身不见，然后天上就会不停地降下龙卷风、闪电和火球，对我和随从造成很大的伤害。只有Bodyguard似乎不惧怕Mannanan的魔法攻击，但其他随从被魔法击中后生命值都会大幅度减少，让我不得不使用Caleigh魔法进行治疗。经过一番激战，我终于打倒了Mannanan，可是Island Tower的大门也被德鲁伊封闭了。我怎么离开Island Tower呢？这时Caleigh公主集中意念，使用微弱的法力召唤了一只大鸟飞到塔顶，它载着我直飞向德鲁伊的老巢Dounby Tower。

第14章 Dounby Tower

黑云蔽日，暴雨倾盆。在Dounby Tower前，我带领着召唤出来的随从与塔中涌出的大批德鲁伊展开了对峙。德鲁伊阴冷地发出威胁，声称我若再向前一步，将死无葬身之地。看着德鲁伊凶狠的目光，我不禁犹豫了，自己怎么会陷入这种进退两难的境地呢？不过既然我已千辛万苦地走到了这一步，就必须坚持下去，美丽的公主，富可敌几十个

国家的金钱，就是我战斗的最强动力。

德鲁伊们看上去咄咄逼人，其实根本不是我的敌手。十几个回合之后，我就将庭院中的德鲁伊全部打倒，然后大踏步地走进高塔。不过这次Dounby Tower的高度明显增加，相对前面的3座高塔提升了4倍，一共有12层，每一层上都有不同的怪物守卫。第1层中的怪物是Trow，第2层中的怪物是骷髅马，第3层中的怪物是Trow Scarecrow，第4层中的怪物是食人植物，第5层中的怪物是机械部队，第6层中的怪物是Redcap，第7层中的怪物是不死怪物，第8层中的怪物是Undead Viking，第9层中的怪物是幽灵家禽家畜，第10层中的怪物是Finfolk，第11层中的怪物是火熊和石头怪，第12层中的怪物是德鲁伊。



终于见到了日思夜想的公主

吟游诗人必须做出善恶抉择

最后，我一路杀到了Fionnaoch's Chamber，终于找到了可爱的公主Caleigh和可恶的德鲁伊首领Fionnaoch。不过，让我出乎意料的是，Fionnaoch竟然声称Caleigh公主是邪恶的黑暗女王。1000年前，他好不容易联合了众多异族的领主将Caleigh制服，使用魔法将其束缚起来。而Caleigh邪心不死，使用意念迷惑了无数的青年妄想着成为“救世主”来拯救她。如今，一旦Caleigh被救出，那么整个世界都将永远沉浸在黑暗中。为此，Fionnaoch将不顾一切地阻止我解救Caleigh。而Caleigh则一再痛斥Fionnaoch才是邪恶的化身，他采用卑鄙的手段将自己囚禁，请求我一定要救她出去，并承诺将自己以及自己所有的财富都赠送给我。面对这两个人，我到底应该相信谁呢？向随从征求一下意见，可是他们也分成了两派，Crone、Trap Finder、Heroine、Light Fairy和Knocker支持Fionnaoch，而Knight、Rogue、Brute、Enchantress和Mercenary则支持Caleigh。Bodyguard自己拿不定主意，Rat、Elemental、Behemoth、Thunder Spider和Health Stealer根本就不知道到底发生了什么事情，看来最后的决定还得我自己来。

选择1 相信Fionnaoch

似乎觉得Fionnaoch的话有道理，想一想Caleigh先前的表现，的确是在利用自己的美貌和财富来引诱我，其中一定有阴谋。于是我明确表态站在Fionnaoch一边，Caleigh感到万分失望，她请求我吻她一下，作为最后的分别。Fionnaoch提醒我不要心软，别搭理Caleigh的请求。可是面对Caleigh美丽的容貌和伤心的样子，我还忍不住去吻了她。没想到Caleigh真是恶魔，当我吻到她时，她变成了头长犄角，手足成蹄的怪物，一下子将我吸入了血腥的次元空间，我不得不与她进行最后的决斗。与先前的敌人头目相比，Caleigh的杀伤力最大，一个回合就将我的随从全部干掉，因此我不得不单枪匹马地与她战斗。在战斗过程中，Caleigh经常创造出两个分身，同时向我发动猛烈攻击。我只有将两个分身消灭之后，才能对Caleigh造成伤害。幸好我积攒了足够多的Adderstone，只要体力下降，我就施展Caleigh恢复魔法。经过一场激烈的生死搏斗，我终于将Caleigh杀死，给世界带来永久的光明与和平。而我则又开始了原先的吟游诗人生活，召唤一只老鼠，到小酒馆中骗一顿吃喝……



美丽的公主变成了黑暗女王

选择2 相信Caleigh

既然我历尽千难万险地来解救公主Caleigh，那么我就要相信她。再说管她是公主也好，黑暗女王也好，她能把自己许给我，还能给无数的金钱，我当然要站在她一边了。于是我表明立场，与Fionnaoch开战。同Caleigh相比，Fionnaoch比较容易对付，我与随从集中火力攻击他。如果体力下降，就使用Caleigh恢复魔法。十几个回合下来，就将Fionnaoch砍倒在地。当我走向解除束缚的公主时，美丽的Caleigh真地变成了可怕的黑暗女王。我在她邪恶的笑声中，被她轻轻抱起，从此与整个世界一起生活在她的黑暗统治之下。

选择3 拂袖而去

Caleigh和Fionnaoch之间的斗争太复杂了，我真是没有必要卷入其中，我还是要过先前那种自由自在的日子。于是我扭头离开，对Fionnaoch的质问和变成魔鬼的Caleigh的咆哮置若罔闻，找到一家酒吧，与那里朋友开心地喝酒玩乐。

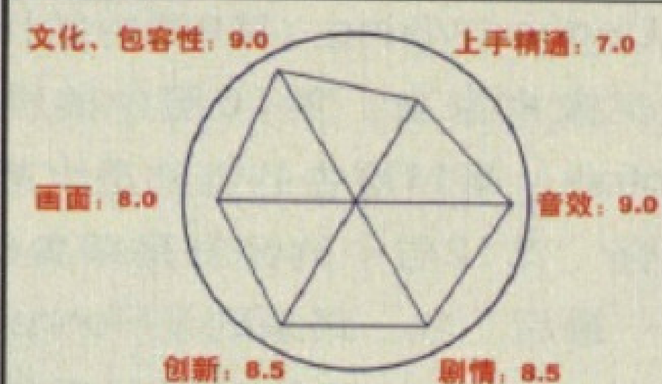
幻想三国志贰

■晶合实验室 冰河

《幻想三国志贰》是宇峻奥汀2005年推出的暑期大作，在网络游戏遍地流行的今天，能够再有一款这样充满了温情的单机游戏伴随着玩家，真是一件难得的幸事。相对于曾经广受好评的上一代游戏，本作具有更加丰富的内容事件，游戏时间大大延长。游戏的画面精致，与纯净的配乐相得益彰，而剧情更加曲折，峰回路转之后，却能直击人心中最脆弱的那一处。无论是年轻人还是那些饱经沧桑的长者，相信都会理解其中的爱恨情仇。当然，对于每个转折的路口，每个人也都有自己的选择。那么，在接下来的旅程中，你怎么选择呢？

精品 总评 8.5

制作	宇峻奥汀
发行	寰宇之星
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Windows 98/Me/2000/XP

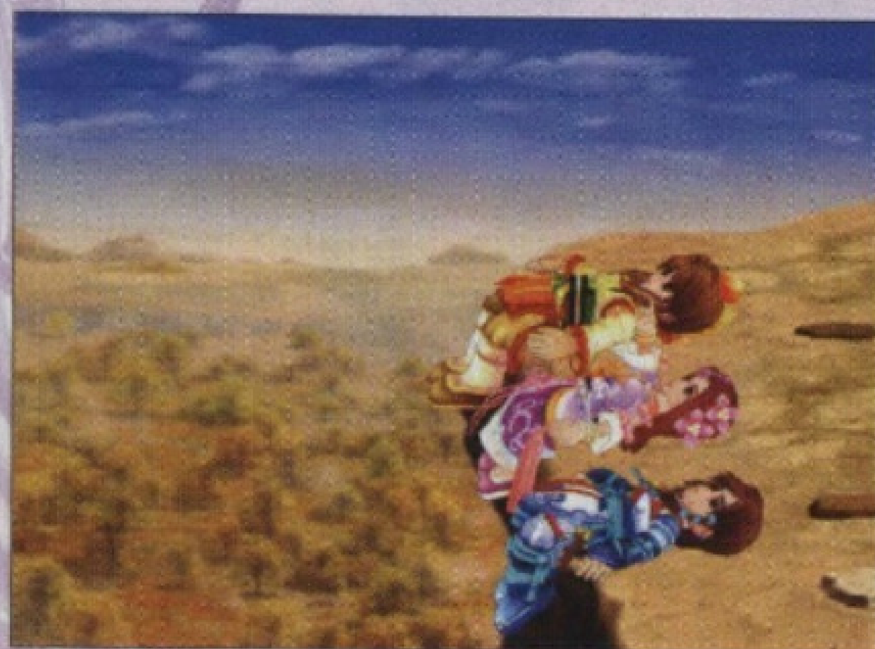


配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：128MB
显卡：32MB以上
硬盘：2.6GB

序幕 爱与恨的开始

看着你的背影，我已得到幸福。
那我呢？没有你，我又如何能幸福？
一年、两年、三年，
十年、百年、千年……
即使用永恒的时间来等待，
我也想再见你一面……

一个声音在耳边久久回荡，一个身影在眼前慢慢散去。跟随着身影，楚歌（君河）来到了一方奇特的天地。葱郁的草地中，有一盘未尽的残局，而对弈的两人却已不知去向。忽然眼前一闪，两名互称“道天”“云空”的男子于半空中悬浮对峙。说了一些让人不懂的话，最后约定就以汉朝的国运为注作个生死之搏。随后消失。楚歌正莫名其妙，一个半人马的金发生物出现出手便打（此战为熟悉操作的战斗，无所谓胜负，玩家可熟悉下快捷键的设置和操作）。眼看楚歌不支，忽然天空一片华彩，一个宝相庄严的人踩着步步莲花登场，楚歌见状赶快上前大喊“神仙，救救我吧”。这个被称为“黄帝”的人与楚歌照面，却惊叹“为何你能来到我的梦境里？难道是时机临近……”楚歌听得似乎是旧识，连忙求情。却听得来人发问：如果让你选，天下、爱人、财富你选择哪一个？楚歌不假思索选择了财富。黄帝大笑给了楚歌一块“梦魂石”，让他可随时来这里寻求帮助，随后和半人马守护“英招”消失了。楚歌大喊着“神仙，你还没有实现我的愿望呢！”只听到耳边一


那时三人无忧无虑地躺在一起，说说心里话……



天也很蓝，能看到飞扬的红花，就像年轻的心



召德村？！是谁居然进攻这平和的小村子？



凶手就是这些抠鼻孔的黄巾贼！

声喊，“臭钱鬼，你再不下来我就把你的钱都丢掉……”

原来是一场梦，楚歌连忙从村头大石高处跳下来，虽然对刚才梦中的情景依然有些疑惑，不过听得自己的钱包有难，也就顾不了那么多了。拿回钱包，楚歌才知道自己前往村外废坑探宝的计划已被好友韩靖（苍斐）泄漏给了沈嫣（依依）。虽然不情愿，可是在沈嫣的软硬兼施下，不得不答应带她前往。临行前他吓唬沈嫣洞里有妖怪，到时候恐怕要韩靖来保护她，自己可是要先溜。沈嫣却回答：1.我要你保护！2.你就知道占韩靖的便宜（此选择将会影响最终结局的走向，如果想要得到GOOD ENDING，那么从此处开始，凡是涉及到沈嫣感情倾向的选择，一律选择偏向韩靖）。

进洞之前，一条沙炎蛇拦住了去路，打死了沙炎蛇却发现前方有条深沟挡住去路，加上邻居小瓶儿忽然传讯“楚大娘忽然病倒”，只好掉头回村先看个究竟。回村路上遇到鼠仙，对话后触发战斗（这是第一场有难度的战斗，建议事先设置好招式的快捷键，阵形设置为一字长蛇阵，沈嫣负责补血，由楚歌与韩靖解决敌人）。打败鼠仙得到鼠仙之魄和鼠宝之魄，但还是让他溜了。回到村来楚歌直奔家中。进门前忽然觉得大势不妙，果然一进门迎头便是一口平底锅（好熟悉的情景啊）。原来楚大娘不知从何处得知楚歌的计划，关键时刻把他骗了回来。被老娘痛扁之后，楚歌灰溜溜按照老娘吩咐，到村头沈嫣的父亲沈候将军那里找零工。却遇到了一直对沈嫣有情的赵亨，二人话不投机开始动手。击败赵亨后沈嫣还不肯饶了赵亨，嚷着：1.你敢再说楚歌他们是穷鬼骗子；2.你敢再说韩靖他们是穷鬼骗子。

这时沈候进来制止了冲突，得知楚歌的来意，他让楚歌帮他清点村内人口好汇集成册。楚歌领命四下与村民对话，不由得感叹村子的穷苦，并决心一定要成为富人来帮助自己的乡亲。不过从乡亲们的话中得知，楚歌只拥有最近三年的记忆，此前的记忆他都失去了。清点全村人口后，发现高大叔不在家中，一问才得知高大叔去了望星崖。三人前往望星崖，没有见到高大叔，却发现了一块门板，正好可用来跨过废坑的深沟。三人站在崖上，迎着清凉的风，不由得喊出了自己的心愿，楚歌渴望致富，韩靖希望一展己才治国安民，沈嫣却扭扭捏捏不知许下什么心愿。三个伙伴看着蓝天上飞散的沙炎蛇花，并头躺在草地上快乐地放声大笑。他们谁也不知道，艳红的沙炎蛇花，映照的是怎样的一个命运的开端……

第一章 饮恨出走

回到村子，在高家门口找到高大叔，完成任务去向沈候将军交令，却得知村上从前的二流子麻子六带了外人也前往废坑探宝去了。楚歌闻讯大急，连忙告辞整理装备前往废坑。尚未进入废坑迎面遇到男女二人正在战斗，话语之间听到什么“暗行七众”“护凰血族”。虽然力战之后女子得胜，却也中毒不支化作一团火焰。三人惊魂未定进入废坑，迎面果然遇到了怪物。一路战斗前行，途经密室时找到一个油袋，在后面右吊台时正好倒入锈蚀的滑道中，乘坐滑车到达应龙石殿（建议进入石殿前整理装备，右边有“谜之爱心茶桶”可恢复体力和真气）。

石殿中央有一尊栩栩如生的雕像，韩靖诵读着石像脚下的文字，楚歌却骤然头痛，仿佛在哪里听过。三人从殿中找到“古神残卷”得知，原来石像是上古神将“应龙”，与另一神将“女魃”发生了一段缠绵纠葛，却没有善终。沈嫣看到石像手中仿佛有个东西，跳起拿下一看，原来是个“人像娃娃”。不想，声响惊动了怪物山峭鬼，三人不得不立即应战。胜利之后得到一个奇怪的“蛋”，山峭鬼呼喊着“我的孩子”冲向依依，楚歌连忙挺身相护，却不幸受伤。沈嫣焦急落泪的同时，旁边的韩靖却痛恨为什么不是自己及时上前，暗自下决心要外出历练一番。楚歌听到韩靖的决心，也表示要一同前行。没想到沈嫣却大喊“你们都说是为了我，你们可曾想过我的心情？你们不要替我做决定！”然后跑了出去（建议追出去之前最好在坑中练到9级，否则后面的黄巾贼很难打）。

两人追到废坑门口，却发现村中的丁爷爷倒在地上，才知道村子出事了。赶到村子发现已是一片火海，众多村民和沈候将军都已遇难。回到楚歌家中发现楚大娘也受了伤，还得知





沈嫣也被屠村的黄巾贼抓到望星崖去了。赶往望星崖，却被黄巾贼挡住，眼睁睁地看着沈嫣被带走。二人与黄巾贼展开连番血战，得胜后却已不见沈嫣的踪影，这时黄巾贼头目张祭出现，召出千魂蛛欲吃掉二人。韩靖眼看不敌，嘱咐楚歌一定要找到沈嫣，好好照顾她，冲上去要与敌人同归于尽，被打落悬崖。张祭正驱使千魂蛛吃掉楚歌，天外飞来一剑将千魂蛛钉死，原来是天若宫人姬风。狡猾的张祭见势不妙逃走，正要追击的姬风却被身后的一杆长枪拦住了去路。西凉猛将马超赶到，他误以为姬风是屠村元凶，不由分说动手（剧情性战斗，不必出手）。看着姬风和马超的对峙，楚歌的视线越来越模糊，最后失去了意识。

楚歌醒来发现自己置身于家中的床上，浮上心头的是家中的母亲。他走出门外遇到马超，得知幸存的村民都在沈候将军屋内，才知道母亲已患肺病多日，但她仍然以一贯的严厉要楚歌立刻离开召德村，在楚歌屋的柜子下藏有她一直以来的积蓄，要楚歌拿了立刻走。回家之后从柜子下找到300两积蓄，才发现一直严厉吝啬的母亲其实从来没有花掉从他手中收上来的钱，一时间百感交集。出门后楚歌谢绝了马超的推荐，决定要自己走以后的路，先去长安打探沈嫣的下落。

召德村支线任务

村中的小叶儿需要朱龙花为父亲治病，却一直找不到。进入帝苑后化出“医之书”，然后就可制造朱龙花。完成任务后三人每人增加50点精元值（此任务必须在前往废坑探险之前做，否则再也没有机会）。

进入长安前，七天没有吃饭的楚歌决定吃掉废坑中得到的那个蛋，不想火中的蛋里却蹦出了一个小女孩，抱着他就叫“娘”……因为她一直咪咪叫，楚歌为其取名为蜜儿。让楚歌吃惊的不只如此，也许受到蜜儿的吸引，小精灵青凛出现，由于对人类的厌恶，青凛向楚歌攻击。战斗结束后青凛决定紧跟在蜜儿身边保护她，蜜儿从此之后得到“变身”的能力（蜜儿会要求当场练习，这是款小游戏，只需要按照旁边的图将青凛的像拼出来，得到一个赤灵石）。



明星登场！真气派，简直超过“超级女声”

进入长安，饿着肚子的楚歌四处打探沈嫣的下落。（建议将青凛的“秘密之眼”升级，这样可看到隐藏宝物。若玩家未将游戏升级到1.0.0.1.6以上版本，就必须将青凛切换出来才可看到，否则不必）在问过了丽人巷内的陈土、葛家屋的老爷爷和长安城的纪大娘（必问）之后，毫无收获的楚歌决定先去客栈找份工作谋生，碰壁而归。出门迎面跑来一个衣着华贵的美女求援，身后的追兵是暗行七众门人。

连续两场战斗终于抵挡住对手。但追兵越来越多，此时几位护凰血族女子出现，要他们快走。两人荒不择路跑进了长安丽人巷，目睹了长安第一女伶海棠姑娘的风采，后有追兵，楚歌也不问问百花楼是做什么的，就拉着美女瑶甄往里冲……

百花楼海棠房，楚歌和蜜儿一见大盘的食物立刻冲上去一扫而空。此时房间的主人海棠进入，楚歌拔出剑来让海棠禁声，岂料娇滴滴的海棠上前一个香吻，楚歌就乱了阵脚，随后被海棠一脚踢出门外。海棠嘀咕着“哼，你还太嫩”却看到了楚歌掉下的古神残卷，读完之后眼光黯淡了下来……

眼见又引起了暗行七众门人的注意，楚歌当下决定赶快离开这块是非之地。来到长安城门附近会听到有商队要由潼关水路取道前往洛阳，瑶甄便主动提出要伴随前往。就在楚歌和瑶甄要跟着商队离去之时，海棠追了上来，软磨硬泡加入了队伍。

长安城支线任务

小鸡格格：*城中的小鸡格格与家人失散了，要求帮忙打探消息，可在许都城中找到他的父母。回来通知它前去团聚。看到他们快乐的情景，楚歌不由得想到了……吃鸡肉？*

江洋大盗：*长安城中采香姑娘的家被大盗江洋占据了，求你帮忙赶走大盗，找到江洋把他打跑，得到一个赤灵石。*

捉迷藏：*长安客栈菊字房中的小孩胜胜要玩捉迷藏，在百花楼情节之后进入百花楼牡丹房可找到他，得到一个赤灵石。*

水路的迷宫并不复杂，带着青凛可找到不少隐藏宝物。走到水路中庭一条怪鱼出现。战斗完毕发现商队已溜走，一行人正苦恼没办法渡水，召德村曾救过楚歌的大侠姬风出现，告诉众人利用怪鱼可渡水，于是蜜儿收服了桔罗，姬风也加入队伍护送一程。升级桔罗的游泳技能后从中庭向左进入水路曲道，经过水直渠到达千石洞。

千石洞中，众人意外地遇到怪物正要攻击两个行人，众人行侠仗义出手相助（对千食鬼的单次攻击只能发挥七折威力，需要二连击才能充分发挥伤害），打败怪物千食鬼后姬风认出被救的是他曾救助的白桦和红夜。见白桦伤势未愈，姬风决定带他们去天若宫想办法，临行前赠给楚歌一个“天行护印”护身。这时海棠向楚歌索取护印，楚歌回答：1.你要这个做什么？前辈？2.不行不行，你那么粗暴……

总之是不给，众人从水路阶梯后段继续前往洛阳。

第二章 再见兄弟

洛阳城的大殿上，曹操正要逼汉献帝刘协迁往许都，队伍中的瑶甄忍不住上前制止，曹操眼露杀机，身边的猛将夏侯惇立即出手。得胜后瑶甄表明了她的身份，原来她竟然是大汉的兴平公主。曹操便邀请瑶甄一同移驾许都。众人都见识过曹操眼中的杀机，瑶甄当然要拒绝。于是曹操放出手下的罪人夏侯翎（景兰），命令她贴身保护公主。虽然瑶甄表示不需要保护，立刻给景兰自由，但景兰依旧表示要贴身保护公主。曹操离去，大殿边值守的杨奉、韩暹两人上前表明对曹操野心的忧虑，并邀请瑶甄前往洛阳温宅商议对策。

温宅内见到少年温青和两位将军，慨叹汉室衰弱，诸侯均有狼子野心。杨奉等人劝公主领兵进攻曹操救出献帝，公主可选择回答：1.百姓疾苦，不该再用武力；2.我该借此机会复兴汉室吗？

无论哪个选择，瑶甄都会前往客栈，但客栈外夏侯翎却不让楚歌进去休息，楚歌一怒之下便离开客栈打探沈嫣的消息。

与高昌屋外的蔡府对话，得知黄巾贼聚集在崆岘山，楚歌决定向瑶甄告别前往崆岘山。进客栈后发现“爱心笔集团”向瑶甄兜售药草，瑶甄以极高的价位买下了便宜的药草，楚歌告诉她上当了，瑶甄却说现在洛阳城内缺药，有总比没有好，楚歌见状便表示要陪她去送药，没想到出门便遇



哎呀，好心被人当成歹意了

到了景兰，她误以为楚歌要挟持公主，上前拦阻。轻松击败夏侯翎，楚歌感于她对自己的不信任，告知她自己要独自前往崆岘山寻找朋友的下落，瑶甄听到后虽然不舍，但仍送给楚歌1000金、瑶甄手镯、瑶甄白玉发簪，与楚歌告别。

洛阳支线任务

潦倒的乞丐：与高昌屋外的乞丐高甚对话，他就会告诉你他现在的潦倒是有原因的，并且会给你长剑一把，请你帮他取来灵气长剑。按G键进入帝苑，可制造出灵气长剑给他，得到古镜寻荒。

小猪普普：与小猪普普对话得知它迷路了，把它带上来到非常居内，与夫妇任一人对话都可得到100两银子。

黑心商人：与洛阳东巷的朱炭对话，他会向楚歌推销一块美玉，但楚歌一眼就看出这是璞玉，朱炭会一直道歉。第一次对话结束后再与他对话，他就会提出给200两银子“封口费”，可选择收或不收。



崆岘山的入口处，海棠不断追问楚歌与沈嫣的关系，正要跟海棠说的时候，黄巾贼张为和张点出现，见色起意要杀了楚歌带走海棠。（此仗敌人使用神打之阵，阵眼在左侧持刀



弱肉强食？这是唯一的真理么？

的黄巾贼）击败敌人后进入崆岘山，发现四处布满瘴气，寻不到去路的二人，来到岩壁边的树下休息，正拌嘴时，树上竟然掉下一个人来……

这个随时都能入睡的神秘人物杜晏告诉楚歌要寻找到五块五色石才能破掉瘴气，利用青凛四处搜寻找到隐藏的五色石，回到岩壁边就可破掉所有瘴气（破瘴气的过程是个解印的小游戏，窍门是记住各个印章的不同颜色，对号入座，成功之后得到赤灵石一个），进入崆岘山。

让众人吃惊的是，崆岘山四处遍布黄巾贼的尸体，半路上遇到怨念牛精祟患，直接击败之（祟患战斗中会不断放毒，请事先准备好解毒药），继续前行到翻天岩，发现屠杀黄巾贼的人竟然是——掉落崖下的韩靖！

原来沈嫣已跳河自尽，韩靖因此怨恨楚歌没有遵守诺言保护沈嫣，决定用自己的方式来保护弱者，言罢曾是知心好友的二人拔剑相向。有巫宸压阵的韩靖击败楚歌之后扬长而去，负伤的楚歌站上翻天岩，如同从前在望星崖一般向远方呼喊：可恶！我一定要证明给你们看！我选的路没有错！我一定要成为天下第一有钱人！身旁的杜晏告诉楚歌他曾在小沛见过韩靖，劝楚歌去找他解释清楚。想到昔日的兄弟情谊，楚歌决定去小沛。

支线任务

牛精祟患：要收服这个幻兽，身上必须有酒，在后面许都买酒情节发生之后，得到酒，再进入帝苑化出丹鹤草给它做下酒菜，就可收服。

进入小沛，杜晏提示楚歌直接去县府寻找韩靖，遇到了著名的三将军燕人张飞，不许闲杂人等进入。海棠提议用酒菜引开张飞，于是楚歌前往客栈买酒，进入葛家客栈，发现两个女子正在与掌柜纠缠，原来在客栈她们遭偷了，如果没有在夏使回来前找到恐怕店主性命不保，楚歌、杜晏和蜜儿上前表示自己可效力。调出青凛四下搜寻，终于在小沛田地的“谜之屋”屋顶发现一只猫！原来是猫精玄刁作怪，见到有人来捉贼，连忙召唤出幕后主使“爱心笔集团”（就是洛阳卖高价药给瑶甄的三人）助阵，轻松战胜之。得到药材后回客栈交差，春使请众人到楼上东厢房，接受何夫人致谢，夫人一出现就要春使杀了偷儿们，楚歌连忙上前求情，却被何夫人当作……儿子？吃了药，何夫人转醒，表示会继续等她儿子回来，并赠予1000元的赏金。来到楼下，爱心笔集团三人决定在客栈打工赎罪，并送上酒菜和玄刁，楚歌看到何夫人爱子情深，不禁想起了召德村的妈妈。

张飞拿到了酒菜立刻让路，但刘备与众人见面后表示韩靖并未在小沛任职，而是徐州吕布的部下。正交谈之际，兵卒来报寿春袁术领兵来袭，已兵至射日坡。刘备打算亲自迎战保护小沛的军民，却被人阻止，竟然是洛阳分手的瑶甄和夏侯翎。瑶甄以大汉公主的身份要刘备不要妄动兵火，反正实力悬殊，不如一方面撤退，同时向徐州的吕布求援。刘备决定让众人带领百姓从西方撤退，自己带领关张二人前往东谷拦截追兵。楚歌在城内听到百姓对刘备的赞誉，出了县府又见到小沛军民万众一心要跟随刘备，决定代替他执行阻截任务。但需要有人乔装刘关张三人以吸引敌人，楚歌想到客栈打工的爱心笔三人组，三人闻讯虽然无奈但也只好跟着楚歌走。来到小沛田地，瑶甄表示要与楚歌同患难，同时刘备也派来张飞加入我方武将一同抗敌。射日坡的地图比较复杂，有些地方还需要通过猫精玄刁的“跳跃”技能才能通过，先升级一下，然后经射日坡入山道来到乌啼浅坡，通过碧华坡西，来到落阳道南往右一直走可接到碧华坡东，然后就到了东炙谷。





众人点起大火，却被袁术军陈兰、雷薄包围，展开血战（这是场硬仗，最好让瑶甄领悟出可群体加血的“仙风万里”，会轻松很多）。得胜之后陈兰放言西炎谷也已遭到突击，张飞担心大哥安危，要楚歌前去救援。于是众人杀回乌啼浅坡，在下方看到新的路口“落阳道后”，进入后可到达西炎谷。谷内刘备和民众已被团团包围，楚歌连忙支援（此仗要小心，不要伤害到敌军中混杂的民众，否则敌人的力量会上升）。救出刘备之后被告知还有一批民众在辕门河畔被包围。辕门河畔在哪里？落阳道后一直往右走，过了通往乌啼浅坡的入口后还有一个入口“碧华坡南”，进入后来到辕门河畔。

河畔众人与包围的纪灵开打，击退纪灵的进攻后，吕布带领援兵从徐州赶来，他提出条件，若他能射中百步之外的戟柄双方就罢手，纪灵不敢不从，眼见吕布一箭中的，袁术军只好停止追击。但小沛已落入袁术之手，吕布提议众人先至徐州将军府从长计议。

小沛支线任务

求医送药：秋月屋前的黄老腰痛，请你帮他取来制伤丸、大行气散、续命浆。前两种在杂货铺都可买到，最后一味药需要进入帝苑用灵气化出来。任务完成后得到“药魄·小爱”。

儿童的爱情：陈婆婆屋前的小男孩文文暗中喜欢屋中的小女孩倩倩，帮他送一只倩倩喜欢的冰糖葫芦，会得到一个万年灵芝。

第三章 美人剑寒

进入徐州城县府，刘备就开始与吕布讨论国计民生之事，楚歌决定出去找海棠。四处搜寻不见却在客栈迎面撞上了袁熙，这个公子模样的人不但不发火，还给出500两银子赔礼，楚歌大喜之下请袁熙喝酒，席间袁熙提到他最喜欢的姑娘在绮香楼，楚歌借着酒兴拉上袁熙就直奔绮香楼。进入绮香楼才发现袁熙的意中人竟然是海棠！楚歌不知该说什么，海棠见状说她想上城楼吹吹风，留下两个情敌大眼瞪小眼。半天无语之后袁熙劝楚歌去找海棠，自己则黯然离去。

城楼上，楚歌眼见海棠愁眉不展，劝她面对远方喊出心中的心愿，海棠提出要楚歌送她100朵海棠花，楚歌用纸折了一个送给海棠。但海棠还是珍重地收下了纸花，并提出和楚歌的约定：如果沈嫣回来了，她就把楚歌原原本本地还给沈嫣，但在此之前，楚歌一直都是属于她的……正浪漫时，兵卒来请两人回将军府有事相商。原来吕布决定由张辽护送瑶甄前往许都见皇上，听闻韩靖已到达许都的楚歌也决定跟随，众人便出发前往许都。

徐州支线任务

抓小偷：城中的杨婆婆告诉楚歌她遭小偷，不只钱，连狗儿都给偷了。出门可在街上看到小狗茶茶一直跟着一个叫黄姑的人，上前询问就会引发战斗。任务完成后得到赤灵石一个。

玉灵发簪：包家客栈的周安告诉楚歌玉灵发簪是他哥哥留下的遗物，现已遗失，希望帮忙。出门到绮香楼外会看到有隐藏宝物，正要拿，本城土地爷出现，表示玉灵簪子是维持此地和平的东西，若要取走得拿鹰息枝来作交换。进入帝苑后化出鹰息枝给土地，得到发簪回去交任务，得到一个朱炎之魄。

情书邮差：徐州的子萱告诉楚歌当日在洛阳被一男子所救，只知道那人姓展，希望楚歌能带一封书信过去并带回答复。回到洛阳城找展衍，他会请你带回口信，一年后不论贵贱必定会去找子萱。回徐州交任务，得到开眼之魄。

一进入许都城，迎面就遇到了夏侯惇带兵进攻，不得已动手（此仗辛苦，阵眼是敌人阵形第二排左边的小兵），张辽及时赶到让众人先到许都名医吉平屋内避难。进入吉平屋直奔后院看到一个奇怪的石头人，楚歌好奇上前左摸右摸却惹恼了石人旱磊，一拳把地上打了个大洞，所有人都掉了下去……

海棠恢复意识，发现自己与大队失散，还是赶快找到大队人马。这个古黄金甬道内有大量机关，必须都打


没有别的礼物，只好用一朵纸海棠顶一下


这个石头人是什么？我插两下……

开才能顺利到达目的地，一路打开机关后到达龙珠阁，惊讶地发现献帝和赤龙珠都在此地，而献帝身后的两个将军何稽和范琛竟然是暗行七众的人马，海棠立刻冲上去，楚歌也跟上掩护。击退何稽和范琛后，海棠激动地向献帝表明了身份，原来当年海棠全家遭献帝下令诛杀，只有她隐身青楼逃过一劫，现在机会到来要献帝偿命。献帝无言以对，忽然楼外飞来暗箭袭击献帝，令人意外的是，海棠上前以身体挡住了暗箭，随后又有暗行七众的袭击者杀到，与此同时瑶甄和景兰也赶到龙珠阁，让海棠带着献帝和赤龙珠先走。走之前先到龙珠阁左端的铜之秘间打开机关，然后带着献帝和赤龙珠撤退至水壁堂后。但行至半途，海棠想起父母的仇恨，忍不住还是回头斩了献帝一剑，而明明能躲开的献帝也没有闪避。看着倒下的献帝，海棠愣住了。幸好海棠下手也犹豫了一下，赶到的楚歌连忙救起献帝，献帝不忘掩饰自己受伤的原因而为海棠开脱。景兰想起献帝走时的情景，不由得怀疑地看着低头走在前面的海棠。



楚歌带领众人撤出古黄金甬道，出口外却是议事的嘉德殿。瑶甄换上公主的盛装，让楚歌去请吉平大夫来治疗献帝和海棠的伤势。出去之后直奔吉平家，没想到吉平见到楚歌大惊：你还活着？原来楚歌失去记忆前和吉平就已熟识。在模模糊糊谈了谈过去之后，吉平给了楚歌一个翡翠琉璃瓶，然后去嘉德殿诊疗献帝和海棠。楚歌回到嘉德殿客房发现海棠已不见了，问了宫女得知她已去了献帝的房间，连忙赶去探望。



昏君！你现在就要为你曾经的所作所为付出代价

献帝的榻前，海棠告诉献帝基于他对民众的关护她决定把家仇放于国事之后，将其头颅暂时留在献帝的脖子上，若三年后乱世未定来算总帐。匆忙赶来的楚歌只听到了后面的一半，仿佛海棠约定三年后要入宫，不由得一股无名的酸味从鼻子里涌上来，竟然从躲藏的屋顶上掉了下来。顿时气跑了海棠，而献帝将楚歌留下，若无其事地谈起了国事。

天亮之后海棠见楚歌一夜都未来找她，暗自骂这个榆木脑袋，回头去找楚歌。一进嘉德殿听到曹操和郭嘉正坚持吕布是乱党，要求献帝下旨剿灭吕布。此时又传来袁术得到玉龙玺已称帝并围攻吕布的消息，瑶甄认定这些都是曹操的阴谋，一怒之下离开。楚歌又掉头追瑶甄。

将军府外，瑶甄遇到了刘备，刘备告诉众人曹操惜才，不会为难张辽和韩靖，已将他们释放了。刚说完张辽出现，带来消息韩靖已回徐州。楚歌立刻要求张辽快点赶上支援，他自己则和瑶甄一齐前往镇江找寻周瑜支持，临行前再去吉平先生处拿点药草。吉平屋里献帝也在，听说楚歌等人要去救吕布，叮嘱众人小心，并拿出自己的爱鸟炽锦相赠。吉平先生


听到了什么？偷听的人被吓得掉下来

也拿出了屋后的石人旱磊，让他保护公主。离城之前，众人在宁生殿中听到一个叫贺机的人说什么夏侯的事情，敏感的夏侯景兰立刻上前威逼他说个究竟，杜晏出面劝阻，景兰回答：1.杜晏，你不要多管闲事；2.杜晏，你想代替他们受箭吗？

最终是瑶甄出面解决了问题，但贺机说的名字并不是景兰寻找的人。众人悻悻离城。

第四章 元凶授首

镇江是一个水路四通八达的城市，众人到达将军府与门口小兵对话得知孙策病了。进入府内见到孙权，

众人才得知10天前孙策就重病卧床在别院。瑶甄决定代表大汉皇室前去探望，来到孙策别院内，楚歌一推门竟然冒出了火光，四周也开始着火。队伍中的夏侯翎似乎对火特别恐惧，开始发疯，幸好杜晏及时施法破了火幻术，镇定下来的夏侯景兰却疑惑地盯住了杜晏。这时门内走出一神秘女子，不由分说出手攻击。击退来人才知道她是孙策的夫人大乔，杜晏认出大乔施展的法术是护凰血族的幻术，大乔也承认了自己的身份，她是护凰血族放在江东的卧底，本来她的任务是见到孙策有称霸的举动就立刻暗害她，可是她与孙策多年夫妻情深难以下手，只好用病困住孙策。坦白之后大乔闭目等待发落，孙策却从屋中走出，告诉她自己早已知道真相……眼看夫妻情深相拥，楚歌等人尴尬地回到客栈，上床休息。

清晨起来屋外的夏侯翎忍不住疑惑上前询问杜晏，原来杜晏酷似13年前她曾见过的一个人，杜晏打哈哈搪塞过去，众人前往将军府。发现周瑜已回来，孙策也表示愿意援助吕布。于是周瑜加入队伍前往寿春作战，临行前，杜晏提醒孙策小心身边的人。

寿春的战场地形不复杂，很容易找到刘备，接受他给予的点燃烽火台的任务。从寿春入口找到飞叶折道左入口，进入雁回谷西，遇到袁术军桥蕤，击退敌人后用跳跃的方式下到地面，又遇到老面孔雷薄和陈兰，再次痛扁之。打败敌人后周瑜留下看守烽火台，全队通过丝萝崖西到达雁回谷西，然后到达南火炬台。进入第二个火炬台，遭到张勋的埋伏，危急之时马超突然出现，打退张勋点燃第二个烽火台。任务完成后遇到关羽请大家与主力会合。从南火炬台出发，经过飞叶折道右、雁回谷东、旧商道后段、丝罗崖东。遇上袁军陈纪的部队，消灭敌人后众人直奔雁回谷东，一个叫做江亭的地方出现在远处……

已称帝的袁术正在发怒为何自己的部队连续败退，而身边的黄巾巫师张祭则冷笑不语。尽管袁术兵力众多，没有张祭帮忙也无济于事，袁术被集中火力击倒之后敌军一哄而散。袁术指望张祭救命，张祭一出手先杀掉了袁术，与恶魔做交易总是这个下场。

与张祭的战斗对于久经战阵的楚歌来说已不是什么难事，有同伴的支援，张祭败阵逃跑。而周瑜则从袁术身上拿回玉玺，决定带回江东。瑶甄收到消息直接回到了许都嘉德殿。

回到许都城，楚歌在嘉德殿外遇上张辽，张辽表示韩靖有话想跟楚歌谈，众人便先行前往嘉德殿，楚歌则前往冷风亭。许久未见的韩靖还是一样的冰冷，他拔剑指向楚歌，要他远离战场，想赚钱去做商人的事。楚歌怒，谁又适合战场的杀戮呢？韩靖一番话更坚固了楚歌证明自己没错的决心。进入嘉德殿，对话几句后吕布和韩靖竟挟持了献帝和瑶甄！原来一切都是吕布的阴谋，连袁术围徐州都是吕布的安排！两人带着人质消失在宽广的大殿内，这时曹操和郭嘉赶到，郭嘉交给楚歌一封书信希望交给镇江孙策，楚歌假意答应，夏侯翎却执意追了出去。楚歌追上景兰，告诉她才不为曹操卖命，众人决定去徐州看看情况。回到徐州，众人先去客栈休息一晚，晚上楚歌听到外面有动静，来到隔壁房间发现海棠和景兰都不见了。在床上发现了海棠的信，写道她出去找救瑶甄的线索，要楚歌留在这等候。楚歌跑出客栈却遇到了想自己跑去救人的夏侯翎以及前来阻止的杜晏，商议后决定去将军府看看。在府门外遇到卫队长纪浩，几下打倒卫队冲入府内，冷冰冰的韩靖又出现在面前（此战必败）。



曾经的兄弟却在不归路上越走越远



已是吕布义子的韩靖今非昔比，他打败众人，把大家关进了牢房。而吕布房间内，海棠正和吕布对话，海棠竟然就是暗行七君的传使君，而吕布是骁武君。海棠提出用赤龙珠交换献帝、瑶甄和楚歌等人性命的条件，吕布虽然答应了，但仍然派人跟踪海棠。海棠心中有数，进入客栈安排手下解决了跟踪的敌人，在城中居民处收集了五份火药交给客栈老板（五份火药分别在包家客栈外、彭力杂货铺外、广场台子边、士兵高田身后、往城楼阶梯旁边），然后孤身前往绮香楼在房间内换上暗行七众传使君的衣服，前往吕布处救人。将军府外打败刀斧长孙必，海棠继续前进，却遇上了一位不知名的暗行七君，他不准许海棠继续走了……

牢房内，心狠手辣的吕布要放水淹死众人，幸好海棠安排了牡丹扔进钥匙救出大家。回到客栈山字房，众人得知公开造反的吕布要在午时三刻于广场处决瑶甄。没有办法，拼了！

广场上，楚歌想用赤龙珠与吕布

周旋，怎料瑶甄误以为楚歌真想把赤龙珠交出，竟自己把刀刃往脖子上抹。楚歌此前给瑶甄的天行护印发挥了功能，瑶甄立时消失。就在吕布正要命人攻击时，护凰血族的冬使冬裳出现救走了众人。楚歌知道瑶甄应该是被传送到天若宫，心急如焚想知道天若宫的位置，海棠表示传闻周瑜曾到过天若宫，他们可去找周瑜求助，一行人就立即赶往镇江。在镇江将军府外，楚歌跟士兵潘镐对话才知孙策跟周瑜都受了伤，现都在将军别苑。来到别苑得知孙策伤重，玉龙玺已被夺走，周瑜表示当时到天若宫是有他的夫人小乔帮助，但小乔已离去，他无法帮助大家，这时小乔忽然出现表示愿意帮助，并给了一张天若宫地图，只要破解天若宫外阵法就能进入天若宫。

借助青凛的“秘密之眼”众人破



幸好有人来救，否则就成水鬼了

阵进入天若宫前庭，迎面遇到了一向与姬风有过节的执法司马懿，一番冲突后掌教水镜先生司马徽和长老来到，告诉大家瑶甄在天若宫西篱院。进了西篱院就看见瑶甄和徐庶正在对话，众人忍不住抱怨当日瑶甄的举动太鲁莽，瑶甄回答：1.对不起……我……2.但我不能眼见赤龙珠……

接着楚歌向徐庶询问姬风的去处希望能当面言谢，徐庶拿出一只纸鹤，说它会将众人带到浮月林。进入浮月林，途经摘月梯时景兰发现了返古星魂镜，拿到手之后，出现了一个老鬼。一见到蜜儿就大叫起来。原来四眼翁就是当初负责看守蜜儿蛋的人，没想到却被山峭鬼给偷走，他只好躲在这面镜子下。这时狱鬼王出现，误会大家欺负蜜儿，派出他的部下牛头马面攻击（有难度，建议事先存档）。击退牛头马面之后，蜜儿撒娇打滚赶走了狱鬼王，众人进入风秀居见到姬风和姜秀。一聊之下才知道刘备、曹操和献帝都被张祭困在萧关，所以姬风要前去援助，众人决定次日与姬风一同出发。



进入萧关遇到守护的怪物“轰”。楚歌毫不犹豫地将怪物轰杀，得到一个冰锥。接着调查四周的冰墙会出现三条路，先走进冰洞甲，张飞在这里等待救援。调查完之后前往冰晶险路，先向左走，到尽头击败镇守此地的五旗使之一金旗使。回到八方冰道向右走在冰洞丁找到被困的刘关张三人，营救成功后继续探索其他道路，打退剩余的四个旗使（土旗使的防御非常高，用暗器攻击比较省力）。就可在八方冰道看到开放的藏雪道，走到尽头就会面对楚歌的大敌张祭和他曾经的兄弟韩靖。众人拼死击败张祭，但不甘心灭亡的张祭使出幻术，护卫瑶甄的景兰不幸中招……

第五章 左右为难

恢复意识后楚歌发现自己身处崆峴山的林间小道，见到夏侯翎往林间的一栋小屋走去连忙跟上，进屋之后却发现屋内还有别人……原来中了张祭的幻术之后，所有人都被拉进了夏侯翎的回忆里。众人因此也了解到夏侯景兰的一段伤心往事。她的父亲夏侯申为了拯救重病垂危的女儿，竟然愿意用自己的阳寿来为女儿续命。而实施换命延寿法术的，正是队伍中的神秘人杜晏。陷于幻术中的景兰再一次经历了从前的生离死别，不禁疯狂起来，对杜晏出手。虽然众人一起制止了她，但杜晏挺身而出，愿意受夏侯翎一箭，打开她的心结，这样才能破解张祭的法术。

幻境的萧关，护凰血族的冬使冬裳前来支援楚歌，却被韩靖挡住。僵持不下时楚歌等人破除法术出现，张祭顿时倒地。冬裳上前杀了这个祸根，转身揭开面纱，竟然就是楚歌和韩靖曾共同喜欢，却在召德村被灭之后投水而死，造成楚歌和韩靖兄弟决裂的沈嫣。韩靖不知所措地离去，楚歌也不知道说什么好。沈嫣只是表示以后解释，随即离去。楚歌虽然不舍，不过身边躺着中了夏侯翎一箭的杜晏，还是先去找吉平大夫吧。

吉平大夫为二人诊疗一番，说景兰只是情绪冲击太大昏了过去，对于杜晏的伤势未发一言就走了出去。楚歌顿时有种不祥的预兆。此时景兰醒来，想起了幻境中的一切，看着毫无声息的杜晏，心中的仇恨烟消云散，扑在杜晏身上大哭起来。楚歌上前相劝，不经意发现杜晏的胸口下藏着好几本书，原来杜晏只不过处于一种自发性深度昏迷状态，通常称为“酣睡”……看到又哭又笑的景兰，楚歌



怎么有两个景兰？原来是进入了她的幻觉中

知趣地走了出去。

吉平大夫已将真相告诉了屋外的众人，大家高兴之余决定去客栈买酒感谢姬风。客栈掌柜的酒可真不便宜，三坛酒600两，虽然有三个选择，为了感谢姬风这酒是一定要买的（没有酒后面也会少得到一个幻兽）。忽然门外进来一个自称秦永的天若宫弟子，带来天烙之印和一封信委托楚歌转交姬风。等楚歌收下东西离开客栈，“秦永”脱下伪装一阵冷笑，是司马懿。

皇宫内姬风看了信函说要前往洛阳处理事情，于是楚歌告辞进入嘉德殿，却碰上曹操、刘备和郭嘉在谈论国家大势，“哎呀我还是睡吧……”

醒来时楚歌已身在客房，想起身边的MM们，楚歌不禁问起：1.这样……那小棠呢？你有没有看见她？2.这样……瑶甄姑娘去了哪里？

无论哪个选择都会被告知海棠人在冷风亭。来到冷风亭两个人看着记载应龙和女魃故事的“古神残卷”，不由得感叹情海无常，还说起了二人相似的梦境。不知不觉两人的感情又近了一层。

回头楚歌来到吉平屋看望杜晏，却遇到了匆忙赶来的真秦永，他告诉楚歌司马懿伪装成他的样子在天烙之印上下了毒。众人大惊，决定立刻前往洛阳寻找姬风。洛阳城东巷内，四处寻找姬风的众人却遇到了水道中见过的红夜和白桦，得知姬风已前往洛阳西郊栈道。顺着栈道前进可找到传说中可治百病的神仙湖。姬风在此用纸鹤留言告诉众人他已中毒，但已不能回头，并封印了湖的入口不让众人涉险。楚歌无奈之下只好前往下邳帮助刘备和郭嘉。

进入下邳就遇到正在对话的郭嘉和沈嫣，郭嘉吩咐楚歌随夏侯惇前去破坏泗水水源以进攻吕布，而沈嫣告诉楚歌要见她可去许都客栈。楚歌顺着沿林弯道前段前行，经过衔叶坡东来到泗水径右，然后到达泗水源，遇到守将高顺。用黄泉之阵打败了高顺之后，两名守卫水源的士兵哀求楚歌不要破坏水源，谈话间楚歌发现两人竟然是召德村乡亲一直挂念的亲人。但夏侯惇还是上前杀死了二人，扔下一句“对敌人仁慈就是对自己残忍”离去。看着村里乡亲一直挂念的人再也不能回村，这次楚歌是真地对战争感到恐惧了……



眼睁睁看着乡亲死在眼前，再也不能回家了

海棠见楚歌沮丧上前安慰，楚歌振作精神继续前进。回头通过衔叶坡东见到陈宫正在围攻刘备，楚歌立刻支援，而一员大将也纵马赶到，正是赫赫有名的常山赵子龙。陈宫当然不是对手，胜利后从衔叶坡东进入沿林弯道前段，放水后这里多了条河，借助桔罗涉水进入泗水水道，经过衔叶坡西，进入泗水径左见到张辽和汉献帝。虽然楚歌很佩服张辽，但各为其主也只好动手。建议使用玄鳞阵战斗。虽然打败张辽，但众人爱惜英雄放张辽离去。献帝告诉楚歌吕布与韩靖已退守至白门楼，楚歌在兄弟之情和万民幸福间难以取舍，献帝告诉楚歌他的兄长少帝刘辩曾说过的话：一个人若连手足都无法珍惜，又怎么能成为统整万民的一国之君？一听这句话楚歌如当头棒喝，立刻决定前往白门楼。游回泗水水道，来到沿林弯道后段，上岸之后献帝告诉楚歌马超已夺得吕布的赤兔马，于是前往陈宫营帐借马。但马超不但不借还翻脸动手，只好出手战斗，几个回合后马超负气离去，得到赤兔马。回到沿林弯道后段沿着河岸往上走即可来到英雄坡。这时白门楼顶吕布自知已到了末路，要韩靖继续率领暗行七众战斗，白门楼下献帝居然与众人一起爬了上来，吕布见到献帝又感慨了一番“河东河西”，然后发动了最后的进攻。



吕布的力量随着他鲜血的流出越来越弱，最后终于倒了下去。韩靖拿起青龙剑要刺杀献帝，楚歌上前掩护不幸中剑，随着楚歌身上喷出的鲜血，青龙剑竟释放出了巨大的龙气，而吕布在看到了龙气哈哈大笑几声后死去，巫宸则迅速退走。回到嘉德殿献帝决定要封赏楚歌，但楚歌只提出需要黄金百两，他要回召德村让皇上的恩泽遍布西凉。献

帝答应了，楚歌随即前往客栈寻找依依。但与沈嫣的对话已没有了从前的温情，这个冷酷的沈嫣还是需要楚歌保护的那个人么？楚歌郁闷地回房间休息，进入房间，却发现夏侯翎与杜晏的关系更加有些微妙了……

半夜里楚歌想起这些日子发生的事情更睡不着，决定出去看看。来到皇宫中庭听见了瑶甄和献帝的对话，得知瑶甄对自己的情意，大惊之下却让被发现，献帝离去，瑶甄悲伤地坦白她已没有享受幸福的权利，因为她是公主，必须心系大汉，甚至连悲伤，她也只有在夜晚才可以。

回到多日不见的召德村，发现幸存的村民又是尸横遍野，难道又有黄巾贼了么？赶快回到家中看看母亲。进屋没有发现半个人影，只有一面暗行七众的旗帜。此时马超赶到，质问楚歌：这是你一直维护的好兄弟韩靖的作为么？这个时候楚歌才有些理解夏侯惇曾说过的那句话。楚歌下定决心要跟韩靖把这笔帐算清楚，先回许都继续帮助献帝。

第六章 幕后黑手

进入许都，迎面遇到的却是曹洪部队的进攻，他给楚歌安了一个密谋杀害曹操的罪名要逮捕众人。迫不得已与曹洪动手，打退曹洪后夏侯惇忽然出现制止众人的追击（真阴险，这时候出现……），让楚歌和他去将军府解释一下。去了才知道这是郭嘉为了打败袁绍而采用的反间计，吉平先生已为此自愿献身。郭嘉给予的任务是破坏袁绍家的人和之脉，但需要先去寻找诸葛亮问明人和之脉的位置。出发之前，瑶甄感念吉平大夫的恩情，要去碑亭拜祭他。没想到遇到了同样目的而来的献帝，在漫天的萤火虫之下，所有人一起为了生灵而祈祷……

卧云榻的道路很简单，走到深处看到了一个八卦阵，阵旁边有只小白狐狸，楚歌不小心惹怒了小狐精，召唤出爱心三人组来进攻，自然是被打得一败涂地。但同时孔明赶来竟然将众人困于八卦阵内，幸好赵云及时赶到求情才得以脱身。孔明告诉大家人和之脉在白马寒谭，言罢让众人离去。



在白马寒谭的入口处遇到关羽，他告诉众人要先拿到打开秘道的水晶才能继续前进，然后加入队伍一起作战。从二柱泉晶间分别走清粼深潭南和清粼深潭北会遇到著名的颜良、文丑，自然在关二爷的帮助下痛快地轰杀之，得到两块水晶。回到二柱泉晶间就可打开金珊瑚门通道，遇到镇守人脉的汨罗。集中火力打败了汨罗之后，沈嫣忽然出现破坏了地脉，汨罗拼死攻击沈嫣，却被楚歌挡下，袁熙随后出现也只能长叹晚了一步，让海棠好好照顾楚歌后离去。

瑶甄护送楚歌回到嘉德殿客房，楚歌中了一种非常奇怪的毒，献帝立刻派人寻找华佗，瑶甄和夏侯翎出去寻找救急的草药。留在房内的海棠眼看楚歌危急，竟然用亲口吸毒，立刻也受了伤害，而楚歌的心跳已停止了。手足无措的海棠忽然被传送到帝苑，原来是应龙转世的楚歌寿命将尽，黄帝眼见时机临近将义女女魃转世的海棠招来看她的选择。知道了真相的海棠还是选择了救活楚歌，但注定要为楚歌承受更多的痛苦。次日华佗赶到，发现楚歌已无大碍，众人不明就里前往将军府接受任务在城内收集三份军粮（寻找三名有名字的士兵就可完成），然后领军前往官渡支援郭嘉。



为了救活中毒的楚歌，海棠不惜任何代价

官渡入口处郭嘉告诉楚歌曹军陷入苦战，希望楚歌杀上上古留下的巨鼓台敲响巨鼓鼓舞士气，但需要先找到句钟鼓槌。顺着落马峡右道、是非坳、临风谷南的路线就可找到护凰血族的春秋二使，得到鼓槌。然后再走是非坳，经过白牙道前段、攀山险道右来到巨鼓台，击败守将袁尚，敲响了巨鼓，曹军士气大振。但回去复命的楚歌得知郭嘉病重，江东周瑜忽然赶来顶替郭嘉的位置指挥，要与他们一起去乌巢烧袁绍军粮仓。再走是非坳，穿过破甲道前段到乌巢，见到了曾和楚歌共饮的三公子袁熙。虽然有旧情，楚歌也不得不打败袁熙。回到是非坳走攀山险道杀向最后的战场五旗阵，神秘阵主巫宸召唤出五旗使抵挡，一番苦战（敌人阵眼在木旗使）后巫宸逃走，楚歌杀进仓亭险谷，面对的是曾经的好兄弟韩靖。想起召德村的血债，愤怒的楚歌单挑韩靖，虽然得胜，却始终无法下杀手。忽然一阵巨响，不知谁在山谷中装了炸药，一块大石落下，韩靖奋勇推开楚歌，自己被隔绝在谷内。楚歌被一条黄龙救走，只能看着韩靖消失在不断坠落的石砾中。

许都嘉德殿内，献帝和瑶甄说起落石杀伤众多曹军和袁军的事情，都觉得必有隐情，召德村的血债似乎也不那么简单。献帝决定几日后为楚歌和沈嫣主婚，而海棠也表示要回百花楼。楚歌追上海棠，海棠拿出一个收了口的钱包送给楚歌，并说按照当初

的约定应该把楚歌还给沈嫣了。楚歌无法，约海棠次日在城门见面，要送她100朵海棠花，他们谁也没有注意到身后沈嫣怨毒的眼神。

大殿上献帝与瑶甄说起她的终身大事，瑶甄却表示自己身为大汉公主只能牺牲感情。忽然两个女子出现掳走了献帝。而悄悄放走了袁熙的海棠却被身后突然出现的沈嫣袭击，妒火焚心的沈嫣划花了海棠的脸，把她扔进了井里。


送给你这个“漂亮”的荷包，不要忘了我



先毁容再杀人，现在的沈嫣怎会如此狠毒?

次日，被春使和冬使灌醉的楚歌出门寻找海棠，听到的却是献帝被抓走的消息。所有的疑点都集中到了失踪的海棠身上。楚歌不肯相信，沈嫣提出先去护凰血族的幽妍岛寻找消息。众人整装出发。随后诸葛亮送来消息：护凰血族可能是这一切的幕后黑手。

幽妍岛上沈嫣亮出了进岛的条件，必须取得春夏秋冬的“四使之钥”才可以，只需要找到春夏秋三使完成他们给的任务就可以。春使的任务是找到她的白狐宠物（调出青凛，在樱庭苑桥头处找到），秋使的任务是90秒内找到庭院中隐藏的四份樱花种子，夏使的任务就是战胜她，冬使依依会提出两个问题，第一个答案是“司马相如”，第二个答案是“凤求凰”。都完成后来到绯炎庭的月姬屋，她会帮助解除路上的障碍，前往幽妍壁见到护凰血族的族长何夫人。

幽妍壁上，何夫人与沈嫣露出了真面目，原来何夫人就是被鸩杀的汉朝太后，为了给自己和儿子刘协复仇，与魍魉王做交易复活于人间，而沈嫣则是妒火烧心要报复众人。血洗召德村、陷害韩靖、暗装炸药都是她们做的。何后用献帝和楚大娘威胁楚歌，愤怒的楚歌手持青龙剑插入幽妍壁，幽妍壁崩塌，瑶甄趁机抢回献帝，耗尽内力的楚歌脸上现出龙纹，原来他才是真正的汉少帝刘协，当年大夫楚谦用自己的儿子换出了服下假死药的少帝，又把他易容带到西凉，只是他失去了此前的记忆。醒过来的楚歌不肯面对现实，但又无法离开，心中充满了愤怒。魍魉王趁机引诱楚歌与他合体。何后欲阻挠，身后的沈嫣露出狰狞面目击倒何后，魔化的楚歌（弘农王）带兵杀入许都。大难不死的海棠和韩靖出现，与瑶甄等人欲唤醒楚歌，但无法阻挡魍魉王的力量。危急时刻关羽、张飞和赵云赶到抵挡住楚歌，白桦、红夜施展法术将众人救出。弘农王施展力量三日内连破诸侯，复辟登基称少帝。

镇江将军府内，逃出的众人商量对策，大乔告诉海棠唯一的办法只有回到过去，阻止王老五与楚歌合体。而实行这个法术必须修复已损坏的“返古星魂镜”。到客栈找到杜晏告知这个消息，在场的红夜表示只有居住在无界缝隙的绿萝女仙有这个本事。虽然回到过去非常危险，但也只有这一个方法，众人与刘备和孙权告辞，托付他们保护献帝。刘备告知赵云和马超在徐州，张飞和关羽在小沛，夏侯惇藏在许都，可找其中的一个帮忙一起前往。

无界缝隙是个混乱的所在，进入入口后直接前往中树道，战胜妖怪熊老三之后得知只需要将沿路打怪收集到的巨莲子填满三个大莲蓬，就可见到绿萝女仙。于是照办。打开三色走道的入口之后见到女仙，但要向她请教必须先战胜她（绿萝的毒攻击非常可怕，一定要及时解毒）。胜利后绿萝女仙告诉海棠返古星魂镜需要在兼具阴阳的地方才能用，而且需要楚歌本人的配合，这还需要“灵取匕首”。离开后杜晏建议前往洛阳温青处寻找对策。于是一行人再赴洛阳。温青早已料到众人会来，他告诉海棠，楚歌与她的情缘纠缠是前世流传下来的，即使此生此世她为楚歌付出所有，也可能无法与楚歌在一起，甚至楚歌会忘记她的存在，与别人在一起。但海棠还是接过温青手中的“灵取匕首”，一定要救活楚歌。

最终章 永远的等待

回到镇江，周瑜告诉海棠濮阳的雷泽是兼具阴阳之地，但雷电太大非常危险。这时诸葛亮化名送来吸雷针支招，于是海棠在镇江城中从居民手中收集三份铁块铸造成吸雷针带上前往雷泽。分别在青、赤、玄、雪四个雷台上插上吸雷针导引雷电，然后前往双极台会见已被引至此处的楚歌。双极台上魔化的楚歌无人能敌，但面



对海棠就是无法痛下杀手。海棠趁楚歌犹豫间用灵取匕首插入楚歌的胸膛，杜晏作法将众人魂魄吸出，回到过去，随后赶来的何后也跟了进去。

脱离了魔化躯体的楚歌与众人一起来到殿外，看到了过去李儒与郭高杀害自己和何后的情景，何后临死前怨恨的呼唤引来了魍魉王。众人出手打败了魍魉王，但仍旧不能阻止它与何后合体。为了避免历史的重演，为了拯救自己的母亲，楚歌狠心杀死了过去的自己——汉少帝，随即也倒下消失，谁都没有料到会出现这样的结局。

海棠等人不甘心失败，魂魄通过蜜儿来到鬼界的黄泉海——应龙生生世世等待女魃的地方，但海棠就是要改变这无尽的宿命。众人向看守黄泉渡口的四眼鬼借来渡魂船，一路战胜牛头、马面、羊首使。来到亡魂投胎转世的奈何桥。楚歌的魂魄正要喝下孟婆汤，成为当日最后一个转世的灵魂。众人上前战胜孟婆（此战辛苦，孟婆有众多分身，自己站在最后一排放大招，应集中火力迅速破阵杀了她的真身），蜜儿的兄长狱鬼王又站在了面前，虽然费劲辛苦再战胜了狱鬼王，但鬼界的规矩不能更改，必须有一个灵魂喝下孟婆汤。海棠向狱鬼王提出最后一个要求，陪同楚歌一起走过奈何桥。鬼王允诺。海棠与楚歌并肩前行，一路诉尽几世女魃对应龙的衷肠，然后在桥中央抢过孟婆汤喝下去，代替楚歌填补当日的最后一个空缺，一个人孤零零地跨过了奈何桥，从此山水重重，人鬼殊途。


孟婆汤让我来喝，所有的痛苦就让我来承受

狱鬼王放众人回到了人间，楚歌醒来见到瑶甄、景兰非常高兴，但总觉得心里空荡荡少了什么（鬼王施法的结果）。不经意间他在冷风亭听到瑶甄和景兰在谈论一个叫“海棠”的女子，又从胸口珍藏的封口钱袋中发现海棠早已留给自己的信，让她在百花楼寻找留给他的东西。楚歌回到长安百花楼，他们第一次相遇的地方，在海棠房间内找到了“小棠手札”和纸海棠花，想起了所有发生的事情。他进入帝苑向黄帝求助，黄帝告诉他这个宿命的死结只有他自己才能打开。与此同时，韩靖潜入飞凰宫，试图唤醒沈嫣的良知，但已不能回头的沈嫣在韩靖拥她入怀的一刻，将匕首插入了韩靖的胸膛，还命令手下将他的尸体挂在飞凰宫外昭告天下。正要离开长安的楚歌知道这个消息万分悲痛，他不能相信依依会下此毒手。决定前往飞凰宫解决所有的恩怨。但飞凰宫外韩靖的尸体告诉他一切都是真的。楚歌拿起韩靖的遗物翠嵌项链进入飞凰宫，在阎鬼之门打败夏使，进入千夜曲道后先向左走进入双月西塔打败春使，进入四罗之庭打败护凰血族族长月姬，通过凰阎之梯与沈嫣和魍魉王见面。



已疯狂的沈嫣根本听不进楚歌的呼唤，只有用战斗来阻止她。而袖手旁观的魍魉王并不在乎沈嫣被众人打倒，因为他要趁机彻底占据沈嫣的躯体和心灵。夏侯翎看到魍魉王再次进入沈嫣的身体，决意要杀了沈嫣，却被翠嵌项链中出现的韩靖灵魂阻止，他和楚歌的声音终于唤醒了依依，此时赶到的何后趁机给沈嫣喝下了神仙湖水。清醒后的沈嫣想起自己做的杀孽，不愿意再成为魍魉王的工具，自尽身亡，与韩靖的灵魂一起获得了解脱。恼羞成怒的魍魉王进入曾与他订立契约的何后，向众人展开最后的攻击。

在暗器和药品的帮助下，伤痕累累的众人终于战胜了强大的魍魉王，为了让母亲何后摆脱魍魉王，楚歌爆发出龙气，将魍魉王送回了鬼界牢狱。一切都结束了。楚歌有机会再次成为皇帝拥有天下，但没有了海棠他的心还是一无所有。最终楚歌决定随蜜儿前往黄泉海，就在应龙生生世世注定要等待女魃的地方等待她的归来。而杜晏则和宿命对手巫宸回到帝苑对决，化作水火双浆果。瑶甄公主则出宫随华佗学医救世（若此前公主的选项一向以汉室为重就会留在宫中辅佐献帝），夏侯翎投入天若宫修行。

黄泉海畔，一个孤单的身影将一朵朵纸海棠花放入水中，永远等待他的爱人归来，他能等到么？（若此前楚歌关于感情的选项一直选择海棠，就会等到海棠的归来）

莫问前尘有悔，但求今生无愧。珍惜手中的幸福吧。

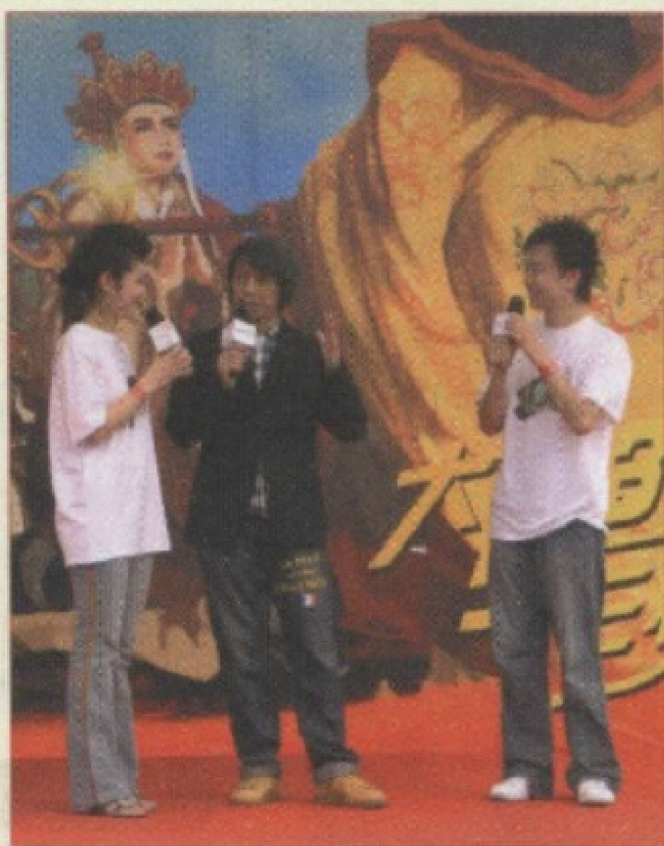
双周回眸

事件：网络游戏防沉迷系统出台

8月23日，新闻出版总署举行新闻发布会，宣布将正式推出全国首个网络游戏防沉迷系统开发标准，并率先在全国7家最大的网络游戏运营公司进行试验。《网络游戏防沉迷系统开发标准（试行）》主要是通过限制经验值达到控制玩家游戏时间的目的。按照该标准的设想，累计游戏在3小时以内的属于"健康游戏时间"，经验值、掉宝率正常；累计游戏时间在3～5小时属于"疲劳时间"，建议将经验值和掉宝率降为50%，累计游戏时间在5小时以上的为"不健康游戏时间"，建议将经验值和落宝率降为0。该标准预计于9月30日开发完成，10月1日至10月20日进行内部测试。

图片：大话三载成人礼

8月14日，主题为"大话三载成人礼 三界菁英竞风流"的《大话西游Ⅱ》三周年庆典暨大型游园活动在北京朝阳公园举行。网易官方的数字显示，《大话西游Ⅱ》目前已拥有超过6400万注册用户，最高同时在线人数达50.7万人。



右图：《大话西游Ⅱ》代言人周星驰亲临现场，"星爷"很讨巧地说："希望一直能够参加《大话西游》的周年庆。如果要给它加上一个年限的话，我希望是1万年。"随后，"星爷"和来自全国各地的玩家合影留念。



左图：14日这天北京十分闷热，前来参加庆典的玩家和媒体记者无不舞起网易的凉扇，一通狂扇。

关键词：免费

免费是个诱惑玩家的字眼，在收费运营模式之外，号称"终身免费"而依靠游戏内的道具装备交易赚取费用的网络游戏已经走出了自己的道路。许多曾经收费运营的游戏，如北京创意鹰翔的《碧雪情天》已经选择和tom游戏频道合作，成为免费游戏的一员。在玩家眼里，免费就不应设有太多限制，因此当上海首领科技的"13Free免费游"每个帐号每日只提供8小时免费时间时就引起了玩家的争议。玩家无法接受时间限制，运营方以"玩家不应是游戏机器"为由解释此举的合理性。不管怎么说，免费或部分免费已经成为游戏运营商用来吸引玩家注意力的方式之一。就连九城的《魔兽世界》最近也推出了四区15级以下免费的举措。新用户可以选择"免费试玩"来激活第四区，享受15级以下限时30小时、7天有效期的免费试玩。但在试玩期间，游戏人物的行为限制比较苛刻：人物不能交易、不能在公众频道聊天、不能使用拍卖所、不能使用邮件系统、最多携带5G。

声音："网游是一种文化价值的传播"

"象国外《魔戒》这样的大作，不光能带来视听的享受，更重要是对西方文化价值的传播。"杭州天畅网络科技有限公司的CEO郭羽谈到公司自主研发的网络游戏《大唐风云》的定位时如是说。郭羽认为，《大唐风云》和许多国产网络游戏一样，也承载着传播中国传统文化、普及历史知识的作用（详细报道请参阅本期开发团队访谈）。



悬疑：挂机＝耗电？

近日，由于国家号召节约用电，QQ上的挂机一族成了众矢之的。QQ不得不改革等级计算法则，实施新的"活跃日"等级计算制，使不间断挂机升级失去意义，进而促使挂机者节约用电。无独有偶，南方某报将焦点集中在网络游戏中的挂机练级者身上，认为这些外挂软件在无人操作情况下会自动练级，其中浪费的电力"相当巨大"。据报道，该报记者随后联系了盛大网络，询问该公司是否能效法腾讯，"改革挂机方式以求节约能源"。盛大方面则回复说，由于网游外挂多到泛滥的程度，盛大根本无法完全控制玩家使用外挂，近期也不会出台相应措施。

新作：《征途》

一直备受关注的神秘国产网游《征途》8月下旬推出了游戏的官方网站，并在官网上宣布游戏已经开始首轮技术测试。《征途》是由上海征途网络科技有限公司自主研发并运营的首款游戏，该公司自去年下半年成立至今一直低调进行研发工作，本次推出游戏官网是该款游戏首次正式亮相。征途网络科技是一家以网络游戏为发展起点，集研发、运营、销售为一体的综合性互动娱乐企业。这家企业传闻由曾经营"脑白金"品牌而家喻户晓的史玉柱投资创办，因此一直以"拥有雄厚的资金背景"而为业界关注。



■海外

《龙与地下城网络版》Alpha测试

8月9日，Turbine公司正式宣布其运营的MMORPG《龙与地下城网络版——风暴来临》开始Alpha测试。在游戏官方网站注册就有机会得到游戏接下来几轮测试的测试帐号。4月21日，盛大宣布与Turbine公司签约，将《龙与地下城网络版》带给中国玩家，这款游戏预计将于今年年底在中国大陆地区发布。



■国内

《野菜部落》作文大赛在京结束



日前，"新浪2005全国中小学《野菜部落》作文大赛"在京结束。经过一个多月全国范围的选拔，最终有30名同学脱颖而出，获得了到北京参加"野菜部落"夏令营和颁奖典礼的机会。比赛的颁奖典礼于8月18日晚在北京大学百年讲堂举行，众多演艺明星与新浪、宋庆龄基金会的领导到场为获奖同学颁奖。本次比赛是国内第一次以互联网为载体举行的全国性作文比赛，大赛中第一次采用了网络游戏——新浪iGame推出的国内首款互动卡通游戏《野菜部落》作为创作平台。

《完美世界》压力测试结束

北京完美时空运营的网络游戏



《完美世界》的压力测试于8月20日圆满结束。此次压力测试从7月30日开始，测试的主要目的是：继续考察产品的系统稳定性与安全等性能指标；根据技术性封测中玩家提出的意见、建议与需求对产品进行了调整和修改；测试新加入的内容；大幅增加帐号发放数量，并增加电信测试服务器组，对服务器组进行高额在线人数的实际承载能力检验。压力测试结束后，游戏将很快进入内测阶段。

《劲乐团》《劲舞团》推出新版

久游网的两大音乐网游《劲乐团》和《劲舞团》将在近期推出新版。《劲乐团》将推出最新版本《乐光宝盒》，新增三大神秘之星、专为情侣设计的双人合奏系统、为时尚一族量身打造时效性道具、富有中国特色的游戏场景等。《劲舞团》的新版本《我型我秀》加入了全新的舞步学堂、道具商城、个性十足的服饰道具和全新的8键操作方式等，将给玩家带来新的体验。

■网游新动态

○网易的网游新作《大唐》于8月18日开启了官网申请内测号的活动，内测定于8月28日开始。



○《红宝石》公测于8月18日正式开始，公测采用的游戏客户端版本号为v8.0292。



○光通的《封神传说》于8月19日正式开始内测，玩家可在游戏官网自由注册帐号，但数量有限。

○《猛将Online》于8月19日正式开始第二次测试，一测帐号可以正常进入二测服务器，但是一测资料不予保留。

○《科隆2》资料片的有奖征名活动日前结束，一位名为"达达"的玩家以"无尽任务"的命名获得头奖。

○《传奇3G》"沙之怒"版本于8月20日开始公测，进行公测的新区服务器采用从0级开始的纯新服模式，免费一个月。

○《三国群英传Online》从8月20~26日每天开放2小时的内测账号注册活动。该帐号可以在公测中继续使用。



○易势力运营的网游《刀》于8月26日正式开通北方区服务器，同时开放新地图"圣丞丛林"，并开放全新的"祝福/眷顾"系统。



中国台湾省网络游戏排行榜

截至2005年8月上旬

1	无尽的任务II东方版
2	信长之野望Online
3	魔力宝贝4.0——天界骑士与星咏歌姬
4	洛奇
5	枫之谷
6	RF Online——蜕变
7	轩辕II——飞天历险
8	丝路传说
9	希望Online Reload～浴火竞技场
10	天外Online——练练疯神

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站

韩国网络游戏排行榜

1	洛奇
2	热血江湖
3	Yogurting
4	天堂II
5	九龙争霸
6	Free Style
7	英雄Online
8	仙境传说
9	天堂
10	魔兽世界

资料来源：韩国Rankey网站

云网销售风云榜

截至2005年8月上旬

1	网易一卡通（大话/梦幻）
2	魔兽世界游戏卡
3	金山一卡通充值（剑侠/封神）
4	17game一卡通（热血江湖/决战）
5	盛大网络游戏卡
6	网星（魔力/轩辕剑）直充
7	天堂一卡通（天堂II）
8	搜狐游戏卡（刀剑Online）
9	华义WGS游戏卡
10	CT飚车游戏卡

资料来源：游卡销售云网 http://www.cncard.com

武侠

西山居和"剑侠三部曲"的游戏抉择

■本刊记者 大漠小虾



邹涛在向媒体介绍《剑网Ⅱ》以及整个系列的历史

8月10日，北京长城饭店，来自游戏媒体、娱乐媒体和大众媒体的记者济济一堂，正对他们包围中的焦点、功夫明星甄子丹进行专访。正像意料中的那样，话题时不时偏向娱记们想要的那一边，甄子丹谈论着自己的拍摄计划，《七剑》《杀破狼》《龙虎门》这些字眼不时从他嘴里吐出，甚至已经聊到了他最大的兴趣是转到幕后做导演。这一刻，甄子丹是真诚的，他没有因为代言游戏就不厌其烦地告诉大家，他闲暇的时候总是在玩《剑侠情缘网络版》（以下简称为《剑网》）。此时，也许只有点缀在他身旁的游戏海报在提醒我们，这是《剑侠情缘Online Ⅱ》（以下简称为《剑网Ⅱ》）代言人签约仪式的一部分。海报上一名英俊的青年侠客长发飘逸，在他的下方用苍劲的行书写着一句口号：每个男儿都有一个武侠梦。

"有华人的地方就有武侠"

要了解《剑网Ⅱ》和它背后的故事，我们还是要从这张海报说起。海报上清楚地写着，《剑侠情缘Online Ⅱ》是金山"剑侠三部曲"的第二作。《剑网》诞生两年多来，可能许多玩家直到最近几个月才知道，《剑网》还要出两个续集，对《剑网Ⅲ》更是知之甚少。但事实上，"剑侠三部曲"并不是游戏运营者心血来潮的提法，而是金山酝酿已久的"游戏品牌"。记者采访了金山西山居事业部的总经理邹涛，他告诉记者，《剑网Ⅱ》事实上在2003年《剑网》开始公测时就已经立项，半年后投入正式开发。"我们决定做三部曲的出发点其实很简单，那就是我们当时就认为《剑网》有它不完美的地方。"邹涛说，"无论对金山还是对西山居来讲，我们一直希望在网络游戏中弘扬民族文化，这是我们的一种责任感。"

在欧美游戏文化和以《魔兽世界》为代表的欧美网游大举进军国内的时候，谈论民族文化、责任似乎是个有点土气的话题。但是西山居并不这么看。邹涛说，继续开发具有民族特色的网络游戏其实正是着眼于目前喜爱中华传统文化的庞大用户群，而武侠游戏则是一个最佳切入点。在他看来，中国的武侠文化不但在国内依旧盛行，而且在东南亚地区以至整个华人圈子里都是血脉相连、无法割舍的文化基础，《剑网》在越南以及中国台湾省的推广就是很好的证明。因此，首先，以武侠文化为着眼点进行开发游戏有很好的前景；其次，"我们希望将心目中的武侠做好做透，尽善尽美"。邹涛这样解释制作"剑侠三部曲"的缘由。"可以说，做武侠游戏将是西山

武侠情结

7月下旬，金山软件董事长求伯君在武当山拜武当三丰派第十三代内家拳传人钟道烛为师。金山上下的武侠情结可见一斑。





8月11日，功夫明星甄子丹正式签约，成为《剑侠情缘Online Ⅱ》代言人。签约发布会的背景板上口号式地写着：有华人的地方就有武侠。

《剑侠情缘Online II》主要特色



真人动作。武当道家的真武七截剑、少林俗家的达摩武经、唐门的暴雨梨花针……这些武功都以真实存在的功夫为原型，力图表现更浓郁的武侠韵味。



3D换装。首创网游内装、外装的概念。发型、上衣、下衣可任意搭配，可通过快捷键随时改变衣着，20多万种不同组合能够塑造独一无二的玩家外貌。



双人共骑。配备骑宠的玩家与另外一名玩家距离足够近时可向对方发出“骑乘”邀请，如果被邀请人同意，则“骑乘”状态开始，双人同骑过程中可行走或奔跑。



情绪交互。两名异性玩家之间可以进行双人携手、背负、怀抱、双人同骑等互动动作。如双人携手状态下，玩家之间可携手并肩行走，或一前一后奔跑。



任务系统。任务系统分为新手教学、主线剧情、师门任务、互动任务和世界任务等类别。具体还能细分为门派入门任务、商会任务等类别，任务数量庞大。



驯兽系统。玩家可以通过打怪或做特定任务的方式来获得如狼、虎、兔、鹰等不同种类的宠物，并且可以通过培养提高宠物的属性，成为玩家的得力助手。



秘籍系统。通过做任务，玩家可以获得各种秘籍，秘籍包括新手秘籍、门派秘籍、世界秘籍等等。通过秘籍学习和点数加成，玩家可以拥有独特的技能。



男耕女织。厌倦了江湖厮杀的玩家可以选择以采集为业，生活在与世无争的世外桃源。采集类职业分为采伐和农耕两系。

居一段时间内的目标，直到我们认为已经将武侠做到完美的程度，才会考虑放弃这个题材。”

差异性与玩家的选择

从《剑网》到《剑网II》，以及前期开发中的《剑网III》，金山的网络游戏初步形成了一个产品系列。和许多厂商在推出续集后逐渐停止前作的运营不同，金山的思路是希望这三款游戏同时存在，并行不悖。邹涛说：“有的人怀疑这三款游戏会不会形成内部竞争，进而削弱我们自己的实力，这是不必担心的。因为我们的三款游戏每一款都有所不同。”这种不同，邹涛将之比喻成网络游戏与单机游戏的根本区别。例如，《剑网》是纯2D的，《剑网II》是2.5D，而《剑网III》则是用3D引擎开发的，技术的不同决定了游戏功能、游戏性的差异，这决定了三款游戏有着不同的内涵。例如，在3D引擎下，《剑网III》的玩家可以实现飞檐走壁等高难度的动作，但在2D或2.5D下就不那么容易。在西山居看来，这恰恰能够满足不同玩家的要求，因此三部曲内部不是一种竞争的关系，而是相互补充、互为完善。而



西山居墙上的海报浸透着武侠的味道


正在进行游戏开发的西山居工作间

盛大几个《传奇》版本并存、网易几款游戏齐头并进的事例，似乎也是金山这种三部曲策略的成功注脚。

邹涛举了几个例子来说明《剑网II》相对《剑网》的差异性。“我想最重要的是《剑网II》相比《剑网》，在武侠元素的细节表现上更为进步。”他解释道，“我承认在开发《剑网》的时候，我们很大程度上受到了当时流行的2D游戏的影响。比如说，在表现武功的威力时都是用很华丽的魔法效果来代替。这样武侠的味道就显得淡一些。但是《剑网II》中则不同，如果玩家玩过游戏，他们应该可以感受到我们关于武功表现的细节。一方面《剑网II》采用真人动作捕捉来表现动作，真实而细腻，强调打斗的真实感觉；一方面这些武功、套路都是从真实武术中提炼出来的。我们的开发人员中有懂武术的，当他看到‘琴峨嵋’、‘无影脚’或者丐帮的‘拨草寻蛇’这些招式的表现时也颇为惊讶，包括《剑网II》中的秘籍系统、任务系统中都有这个武侠文化的真实反映，我想这就是《剑网II》的一大特色。”

《剑网II》的开发从《剑网》吸取了足够的经验教训。邹涛承认，《剑网》在开发过程中走了很多弯路，比如，《剑网》中设定了


邹涛认为《剑网Ⅱ》比之前作的变化是显而易见的

10个门派，而同类游戏中最多不过5个，这让游戏平衡性的调整遭遇了前所未有的麻烦。"我们吃了一个亏，驾驭能力不足。"邹涛说，"玩家们印象最深的是我们频繁进行设定的改动，到2004年夏天平衡性基本调整好前后花了一年半的时间。但从那个时候开始，我们已经能够控制这款游戏了，原本的劣势反而变成了优势，在掌握平衡性的同时，我们可以让玩家有更多的选择。《剑网Ⅱ》预计也要开10个门派，但我们应该不会走《剑网》的弯路了。因为我们认识到平衡性是相对的，但突出游戏的特色是永恒的。"


《剑网Ⅱ》的武功注重写实，而不像前作带有太多"魔法"的影子

游戏之路

三部曲的每一部都能更好地表现武侠文化，这是西山居的追求。而在产品的发行上，逐渐开拓海外市场是金山的远景目标。事实上，金山对海外市场的开拓一直在小心翼翼地展开。智冠电子签约《剑网》在我国台湾省运营的同时，也希望签下《剑网Ⅱ》《剑网Ⅲ》的代理权，游戏在东南亚市场的前景也十分看好。同时，金山也在策划将《剑网Ⅲ》推向一直被国产网络游戏视为禁地的欧美网络游戏市场。准备在海外推广也是《剑网Ⅲ》采用3D引擎开发的部分原因。因为金山针对欧美市场进行的调查显示，不使用3D引擎进行开发的游戏很难存活。邹涛说，进军欧美的想法也是李安的一部《卧虎藏龙》带给公司决策者的启发。《卧虎藏龙》不是一部纯粹的功夫电影，在中国人看来也许感觉十分平淡，但是在美国却反响热烈。这也正是"武侠"在海外推广的希望所在。


《剑网》在东南亚国家和我国台湾省的运营成绩，为"剑侠三部曲"进军海外增加了信心

"游戏是什么？以前我们一直在问自己。现在我可以确定地说，游戏就是娱乐。"邹涛最后说，"我们很早就在《剑网Ⅱ》中设计了体力系统，这和概念中的疲劳系统的宗旨是一致的，我们鼓励玩家每天在线几个小时，我们希望玩家都是在享受游戏，而不是要造就更多的练级狂。"显然，在"剑侠三部曲"的发展中，邹涛和他领导的西山居有了更多的思考，而武侠文化和武侠游戏会在这里一直传承下去。

《剑侠情缘OnlineⅡ》门派武功



少林。少林是武林的泰山北斗，藏经阁内收集了三十六路拳脚、十八般兵器等武学秘籍，易筋经、洗髓经是少林的镇山之宝。此外，少林木马巷内的棍阵令武林人士闻之色变。少林弟子均为男性，分为出家弟子和俗家弟子两类，出家弟子在寺中修行，俗家弟子分散各处，行侠仗义。少林分为俗家、禅宗、武宗三条路线。



武当。武当是道教武林圣地，与佛教的嵩山少林寺齐名。武当派以"玄天上帝"和张三丰而显赫于世。武当派弟子以侠义名满天下，虽然属于道教全真一派，但却直属麻衣道人、陈抟、火龙真人一系。武当的功夫以内功见长，分为武当俗家、武当道家两条路线。



峨嵋。峨嵋是由女子所创的门派。峨嵋弟子均为女性，分俗家弟子和出家女尼两种，掌门人通常由出家女尼担任。峨嵋武功外绵内刚，派内擅长医道、琴律者众多。峨嵋派的武功特点是拆招卸力发动机率最高，在战斗中能够随机挡开敌方攻击，峨嵋弟子抗药属性的增加速度会较其他门派快。峨嵋分为峨嵋俗家、峨嵋佛家两条路线。



丐帮。丐帮号称"天下第一大帮"，在中原武林的地位举足轻重，义气为先是丐帮弟子的一大特色。丐帮既有至刚至猛的外功攻击，也有灵巧轻盈的拳棒功夫，代表技能有乞讨、降龙十八掌、打狗棒法。丐帮弟子可随地睡觉，气血体力等各参数的恢复速度高于其他门派。丐帮分为丐帮净衣、丐帮污衣两条路线。



唐门。唐门世居四川恭州重庆府唐家堡，是饮誉武林的暗器家族。唐门人善于设计、发明和使用各种暗器与火器，威力惊人。唐门立场中立，既不愿与名门正派结交，也不屑与邪魔歪道为伍。唐门武功主要是暗器、陷阱，近战能力并不出色，但远战能力极强。唐门只有唐门侠客一条路线。

大陆网络游戏开发团队系列之三十四

梦回唐朝
走进杭州天畅网络科技有限公司

■本刊记者 司马平安（杭州报道）


位于东部软件园的天畅科技

当记者走下飞机的时候，那股建国以来最为猛烈的台风——“麦莎”已在我国沿海登陆，并且以每小时22公里的速度向杭州逼近。它的到来令杭州几天来一直阴雨不断，走在杭州街头，满目皆是杭州人与即将到来的“麦莎”斗争的场面，加固树木与广告牌，迁移那些住在木质结构房屋中的百姓……虽然时间紧迫，但记者可以感受到一切都被安排得井井有条。除了杭州人的努力令我感慨，暴雨击打后凄迷的西湖也令记者难以忘却。试想一下，如果一款游戏是在这迷蒙的湖面上诞生，那将是何等浪漫。事实上，在《大唐风云》这款游戏的创意阶段，杭州天畅的主创人员曾多次汇集于西湖的一叶扁舟之上，讨论出游戏长达50万字的剧本。

一

走进天畅的办公室，你会发现这里有和其它游戏研发团队一样的长头发与山羊胡，搞游戏的人总是显得那样不拘一格。但这里的管理方式却和其它游戏团队不同，它更多地采用了西方先进的管理模式。团队最初的几个程序员除了研发游戏，还开发了一套ERP系统，在记者参观时，发现每个人每天的工作在这套系统中清晰可见，各级主管通过这套系统向员工安排工作，上级也直接从系统中了解每个人的工作进度。除了ERP之外，记者还见到了用于记录考勤的指纹识别机以及为防止技术外泄的机箱套锁……

记者首先见到了杭州天畅网络科技有限公司的CEO郭羽。他毕业于澳大利亚拉筹伯大学（La Trobe University）管理和法律学院，MBA，当过10年


“历史玄幻”是郭羽给《大唐风云》的定位


《大唐风云》游戏场景——水新手村


郭羽和他的天畅科技

记者。他爱好广泛，因为喜欢下棋，获得过杭州地区的少年象棋冠军，曾成功投资边锋棋牌网络游戏世界及多个网络公司。对企业经营管理很有心得，曾出版企业经营理论著作《第4项修炼》，该书被多所大学选为教材。此外郭羽还是一位作家，出版过诗集、游记，甚至还有武侠小说。

郭羽说，天畅是一家专业网游技术研发和网游产品开发公司，目标是创作具有中国一流品质的网游和打造中国一流的网游企业。他认为，中国网游已经走过两个阶段。第一阶段是代理运营韩国网游，第二阶段是原创开发并运营2D民族游戏。而在这之后，3D原创将成为中国网游业的下一座金矿。“我们立志于做中国3D网游的制造基地，我们成功研发了‘天机’3D网游引擎，掌握了3D游戏开发的核心技术，这更使中国网游的3D时代变得触手可及。”

最后，他提到了游戏的创意。他把《大唐风云》定位于“中国首款全3D历史玄幻网络游戏”。他解释说，从小自己就是听《隋唐演义》评书长大的，后来又“发现”了《大唐双龙

传》。因此，虽然目前国产网游题材武侠类最多，但相对来说，中国是一个文明古国，具有悠久而辉煌的历史，这本身就是一个很好的题材库。《大唐风云》之所以如此定位，是因为唐朝是中国历史上最为辉煌，英雄辈出、国力强盛的时期，而作为网游，又融合了中国独有的魔幻特色。

二

关于这款游戏的细节，记者又采访了游戏项目总监宁资海。他说，除了耳熟能详的隋唐人物外，《大唐双龙传》中的人物，如寇仲、徐子陵等也将与玩家见面。游戏的主线是玩家可以随着游戏剧情的发展和自身修为的提升，参与天下争霸和统一大唐的争战。而相信玩过这款游戏之后，玩家对隋唐这段历史会非常了解，能从中获取大量的历史知识。玩家并不一定要通过杀怪才能达到提升的目的，通过聊天等方式玩家也会在其它方面得到能力的提升，如交友可以提高领导才能，探索可以提高智慧才能。

宁资海已有十几年的从业经验，1998年开始涉足互联网。对于如何开发出优秀的游戏，他的态度是："要以玩家的眼光来开发游戏。"因此，所谓的游戏研发完成其实质是最表面的看法，玩家的检验才是唯一的标准。对于目前他所带领的团队，他非常满意，他告诉记者："我虽然带领过超过120人的研发团队，但我更喜欢现在的这个团体。在这个团队中有超过60%的人有两年以上游戏研发经验，有超过80%的人有过游戏开发经验。所以从计划开始到今天，我们每一个阶段的任务都完成了，而大家也都表现出了难能可贵的敬业精神。"



美工们用到的参考书

据宁资海介绍，目前公司总共有48人，近90%都是技术人员。其中策划10人（主策划：洪鸣、周恒）、程序10人（主程序：李冯源）、美术20人（主美术：冯达勇）。

三

为了更好地了解这个团队，记者找到了其中几名主要负责人。天畅科技位于杭州，比邻中国美术学院。因此在美工方面他们具有一定的"本土优势"。主美术冯达勇先生告诉记者，游戏中的艺术创造由于虚拟性比较强，因此需要加入很多时尚的要素，这主要体现在造型、颜色等细节。他说："游戏美工非常辛苦，常常会有一段时间的视觉疲劳期，因此修改的环节非常重要，而这也导致了游戏开发越接近尾声，美术的工作量就越大。"不过对于这份工作他还是非常热爱的，因为角色总是新的，创造也接连不断。

美术组负责2D原画的王永安原是学习油画的，从纯艺术到商业艺术的转变，他有着自己的看法："纯艺术与商业艺术之间其实并不矛盾，好比电影中，人们从对特效的迷恋转型为对于背后深层次技术的思考。因此，美术功底好的完全可以把自己的艺术思考提炼出来，并融入游戏。"随后他又强调："游戏不是纪录片，不是电影，因此需要更多的夸张。"

在3D方面，负责人杨飞告诉记者，3D的工作主要是尽量表现出2D原画的味道。他向记者讲了一些技术方面的问题，他说："我们目前使用的软件主要是3D Studio Max与Maya。为了提高游戏运行速度，创作模型时会受到面的影响。一


在杭州国际动漫节上，郭羽做客中国教育电视台的演播室，与"杭州市青少年热线"的辅导老师杨迪讨论网游引发的社会现象，这次理智的谈话一度被热炒为郭羽和"女陶宏开"的"舌战"

般来说，主角的面要控制在1500个左右，而怪物的面要控制在1000个左右。这与单机游戏不同，单机游戏人物的面都可以有3000个以上。"那么如何才能成为一名出色的游戏三维设计师呢？他的看法是："好的美术基础最重要，对于软件的熟练在其次，因此目前一些从某些游戏培训中毕业的学生短时间内很难达到要求。"

尾声

与设计师的谈话是欢快而短暂的，因为他们每人还有许多工作要做。记者了解到，为了这款游戏他们大概要完成以下的工作：

人物造型：180张左右；
场景：500张左右；
图标：300张左右；
道具：150张左右。

他们的辛勤劳动是值得人们尊敬的，而离开杭州不久后，记者发现这款游戏还有另一个特色，那就是虽然不少玩家从未听说过杭州天畅这家公司，但是提起《大唐风云》，他们却都表示正在期待中。想象一下久违了的"大唐盛世"，身为一个中国人，谁不想亲历呢？ P

公司名称	杭州天畅网络科技有限公司
游戏名称	《大唐风云》
负责人	郭羽、宁资海
产品特色	掌握3D游戏开发核心技术的"天机"3D引擎，高效的项目管理
官方网站	http://www.dtfy.cn


美工们在紧张工作

■类型：在线角色扮演 ■制作：Nexon ■运营：世纪天成
■游戏状态：公开测试 ■官方网站：http://www.luoqi.com.cn

洛奇 mabinogi

《洛奇》第一章《女神降临》

■北京 黑人

风靡韩国的漫画网游《洛奇》凭借清新可人的游戏风格在国内受到了广大玩家的喜爱。公测后仅一个月的时间，官方即宣布游戏版本即将更新至第一章《女神降临》，许多玩家甚至还未来得及体验完游戏中的特色，又将迎来内容和系统更为完善的新版本。结合官方目前公布的一些资料，笔者在这里把第一章中的精彩内容奉献给大家。

史诗级的主线任务

《洛奇》好比一个面蒙薄纱、身姿婀娜的舞娘，刚刚登上梦幻王国的舞台。第一章更新之后，意味着这位舞娘将迈出轻盈的舞步，开始向大家演绎整个舞剧的第一幕。作为《洛奇》的第一个剧情版本，第一章将向大家展示爱琳世界的古老故事和传说。其中，玩家可以参与到《洛奇》的主线剧情任务中，亲自解救被魔族所困的茉莉安女神，从而赢得无尚的荣耀——“另一个世界封印使者”和“拯救女神的”等游戏头衔。

要完成整个主线任务要花费一定时间。任务中不但有根据剧情寻找线索的解谜成分，而且“另一个世界”中的怪物及最终的Boss绝对是不好惹的角色。但是当玩家们经过曲折而动人的主线剧情后，绝对会对《洛奇》有一个新的认识，会对这款内涵丰富的游戏更为感兴趣。


组公会时必须有5人共同成立队伍


转生后一下年轻了15岁


天天送礼可以选择随机礼物了


注意，鱼就要上钩啦

公会与个人商店系统

玩过《洛奇》的玩家都知道，在公会交流和物品交易中或多或少会感到不方便，但新版将会加入公会系统及个人商店系统，游戏生活将变得更为便捷。

建立公会需要去敦巴伦的议会厅购买公会许可证及公会石设置许可证。有了两证之后，就可以在野外设置公会石，建立自己的公会。公会成立后，不但方便玩家有组织地交流和活动，所有成员还得为提高自己公会等级而共同努力。要开启个人商店则必须去银行购买个人商店许可证以及去杂货店购买大包裹，然后玩家就可以给自己的物品明码标价，进行摆摊交易了。要注意的是，玩家只能在指定的地方摆摊，违规经营是不允许的。而摆摊所用的大包裹可是个好东西，不开店也可以带着，提升背包携带物品的容量。

转生系统

《洛奇》新建人物时可以选择角色的年龄（10～17岁），随着游戏时间的推移，角色的年龄和能力都会发生变化。对于不想让自己变老的玩家来说，新版开放后，年龄达到20岁时可以利用转生系统返老还童。转生之后，不仅可获得各项属性+6的“转生人”头衔，所有技能数值也都将被保留。当然，重新回到童年后，每长一岁都能获得可观的技能点数（AP）。

NPC扮演系统

《洛奇》的NPC扮演系统是其NPC友好度系统上的一个延伸。当玩家通过不断的送礼、聊天和与特定的NPC达到一定友好度后，就可以得到触发NPC扮演剧情的道具。想想看，扮演能力超强的屈弗和雷纳德老师独闯地下城是多么的令人向往。甚至愿意的话，在拿到“凯婷的鸡蛋”后，玩家还可以扮演一只小鸡，去危险的地下城完成找鸡妈妈的剧情。

除了上述内容，《洛奇》第一章中的更新还有有趣的钓鱼系统、更多的角色造型、全新的道具、地图和怪物。另外，天天送礼还可以选择随机礼物，魔法释放也可以委托他人进行，等等。

■类型：在线策略 ■制作：宇峻奥汀 ■运营：悠游网
■游戏状态：8月12日内测 ■官方网站：http://sg.gameflier.com.cn

《三国群英传Online》方士快速升级心得

■北京 塑料袋

《三国群英传Online》7月底开始封测，笔者也有幸抢先体验到这款期待已久的游戏。游戏中有4个职业：猛将、豪杰、军事、方士，笔者一向喜欢练法师，所以毫不犹豫选择了方士作为职业。

方士和法师一样，魔法强大、攻高血少。关于方士加点，大家有很多种说法，笔者所选的人物加点是3智力、2体魄，精神加到20或30就好（主要加技力和回蓝）。为什么呢？个人认为，全智的方士虽然攻击高，但持续战斗能力和挑战高级Boss的能力完全不如加智力和体魄的方士。全智方士前期练级还不错，但是越到后来就越吃力，因为越到后面越发现血不够。到封测结束时，虽然笔者级别不高，只有48级，但是血有650，基本够用。

另外，带小兵是《三国群英传Online》的一大特色。在游戏中，不同职业所能带的小兵数量不一样，因此打法也不太一样。很多人认为方士不适合带小兵，因为方士攻高，带小兵的话，小兵分到的经验值会很少，升级很慢，有时反而会拖后腿。不过笔者认为，方士能带4个小兵，只要运用得好，可以起到肉盾的作用，对于防御不高的方士来说可是雪中送炭。而且平时打怪时，带兵的方士就很省心，按下Ctrl键的同时用左键点怪物，小兵们就会主动出击去打怪，十分方便。

方士初期带兵是会有些麻烦，由于不能像军师、豪杰带一大群兵，而且小兵很容易死掉，所以建议走带兵路线的方士们先把小兵练起来。笔者就是这样，初期拼命打怪挣钱，等统御值到40，买4个小兵（建议两男两女）。初期的小兵可以到方外之地的练兵场去打木头人，练到大约8级就可以出去打一些鹿、羊、蛇等小怪物了，等级再高些就可以打狂牛这些高级别怪物。小兵12级之后可以转职，转职后的兵比之前厉害很多，不过转职需要转职令，这是在NPC那里买不到的。现在大家就会发现男兵的好处了吧！因为女兵只能一转飞刀兵和轻骑兵，而且转职令相对来说比较难打。在这里必须注意的是，小兵转职之后，所需的统御值会增加，一个转职兵需要15的统御值，所以要合理分配属性点。



训练有素的小兵可以充当方士的肉盾



群攻技能“太极门”对方士来说是个鸡肋



“马术”可以节省往返各地的时间



个人商店不需要升太高

好了，接下来说说方士的技能。《三国群英传Online》中的技能升级是以技能点为基础的，角色在打怪的同时会获得一定技能点。技能点是有限的，分武将技、必杀技和特殊技3种。这里着重说说特殊技。

特殊技大多是一些如跑步、休息等看似无用的技能，但千万不要小看它们。如，马术会帮助玩家节省往返各地的时间，低价买进、高价卖出则可替玩家省下可观的费用，所以不要犹豫，都升到10级；“死亡心得”一定要加满，这样人物死亡就不会掉那么多经验了；“体力回复”和“技力回复”都应该加满，特别是回蓝对方士很重要；“武器切换”和“个人商店”这两个技能只需要1级就可以了，除非有特殊需要，个人商店可以多加一些；“爆击熟练”这个技能个人认为对方士没有多大用处，建议1级即可。

有时候会觉得技能点不够用吗？呵呵，告诉你一个小秘诀：技能点不够的时候就去黄泉路吧，到时候既可以学习“死亡心得”，还可以赚技能点呢！同时，还能从“增军之骑”这个任务获得15点功勋值。

■类型：在线竞速 ■制作：现代数字娱乐 ■运营：天纵网络
■游戏状态：商业化运营 ■官方网站：http://ctr.joyzone.com.cn



《飚车》城市地图难点图解

■上海 D.R.

“飚车”的浪潮已经席卷了整个网游世界。作为建立在真实景观基础上的竞速游戏，城市战是《飚车》最具特色的比赛类型。由于《飚车》即将开放上海地图，此时温习一下汉城地图的难点，将有助于玩家在“上海站”的表现。


图1


图2

汉城A区是最早开放的城市地图。其最大特色在于丰富的赛道类型和曲折的路线，这一点，我们可以从图1看出来。而图2则展示了在城市战中比较少的山路赛道，明显有倾斜度的道路对赛车速度有不小的影响。汉城B区的情况明显不同。井字形的路网和笔直的道路，使赛车很容易达到最高速度（图3）。但绝大部分弯道也呈90度直角，使得B区对驾驶技术的要求明显高于A区。

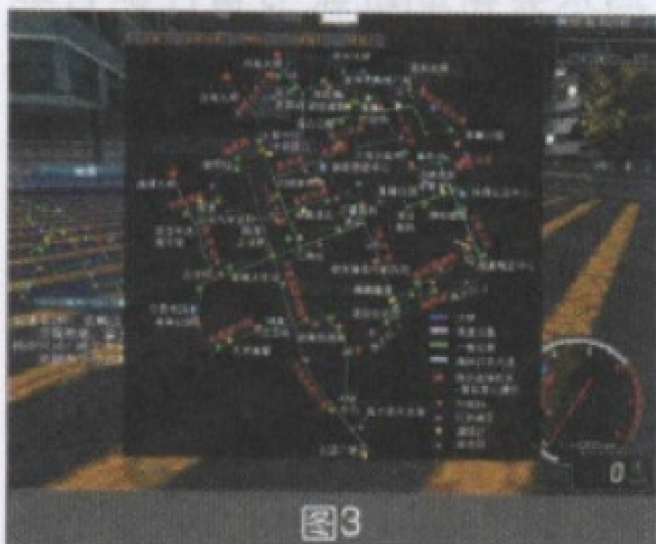

图3


图4

在直道上行驶时，要尽量与赛道保持平行。因为游戏中，改变方向会对赛车速度造成极大损失（图4）。而在过弯时，尤其是B区这样的90度弯，就需要使用一些过弯技巧了。普通的过弯技巧有“内侧过弯”“外侧过弯”，但这些实际上只是入门级的技术，关键是需要用到“漂移”，这个被广大车迷和“《头文字D》迷”视为传奇的手法。有些人认为，《飚车》中的漂移设置是鸡肋，速度损失太大，这并不完全正确。在目前的玩家中，过弯的习惯做法是降挡低速，切边打方向，这固然无可厚非，但如果有点想象力的话，事情也许会很不一样。

相信不少玩家感觉得出来，赛车高速时突然降挡，甚至降两挡，会引起车身发飘，而漂移，就是需要好好利用这一点。在5挡入弯时，先降一挡，然后飞快打方向，在车身开始偏，并且速度下降时，再降一挡。这时车身由于惯性和动力方向的偏差开始横向移动。好！我们要做的就是集中精神，看准时机再及时连升两挡，同时开始踩油门，一个漂移也就完成了。最理想的状态是，切3挡时赛车已经进入正确方向，而立即切回5挡后，赛车已经能被稳定地控制住，使赛车以最小的速度损失过弯（图5）。但这只是理论，关键的降挡升挡时机以及漂移的距离，都是需要在不断的练习中才能掌握住的感觉。当遇到更大角度的急弯时，事情就更复杂了（图6）。有可能在入弯时，要连降二挡而不是三挡，打方向的最佳时机就是切到二挡的那一刹那。有时候，地图上一些特殊设置也可以利用，如图7所示，就是汉城B区中一个经典的“飞车特级”表演点。


图5


图6


图7

另外，熟悉地图中的一些高人气地点是十分必要的，当大家做“飞车党”任务并跑完了目标点后，“飞车党猎人”依然不服输地紧追不舍时，最好的办法就是“大隐隐于市”——只要往车群中一钻，相信“猎人”就只有干瞪眼的份了。例如，汉城A区的“光华门”就是这样一个理想的场所。这些城市战的基本要素，相信在不久后开放的上海地图中也一样好用。应该说，上海地图的现实度会比汉城地图还要高，也更贴近国内玩家。

■类型：在线角色扮演 ■制作：腾讯科技 ■运营：腾讯科技
■游戏状态：二次内测 ■官方网站：http://fo.qq.com

《QQ幻想》beta 5版战士攻略

■北京 Wolf

经过《QQ幻想》开发团队的努力，《QQ幻想》即将在近期推出beta 5版，一个全新的“幻想”世界将向所有玩家敞开大门。新版本对已有的游戏Bug进行了修复及调整，还着重修改了现有的人物属性数据、装备使用效果和职业技能设定等。此外，还增加了全新地图和任务，颇受玩家欢迎的宠物系统也增加了新品种。笔者在beta 5版中练了一个战士，现在以战士为蓝本，向大家介绍beta 5版修炼过程中的注意事项和心得体会。



群杀技能释放瞬间

打怪要点

因为对桃园比较熟悉，所以笔者这次的出生地也选择了桃园。下面着重来说说打怪升级的要点。

1.杀怪时一定要记得使用回复道具。新版本中的回复道具卖得很便宜，恢复150点生命值的肉片只需30铜，而一个兔毛能卖75铜，够买2.5个肉片，2.5个肉片已经够杀4个以上的兔子了。所以要注意道具的使用，边杀怪边吃肉片能大幅提高升级速度。

2.打到的兔毛建议大家不要“上交”，直接把兔毛卖给商店收益更大，而这些资金对初期的杀怪升级很有帮助。

3.游戏中要多利用杀狗的任务，此任务又加经验又得名誉，而且狗都盯着玩家跑，玩家只需在原地点点鼠标，记得半血的时候按快捷键吃个肉片就可以了。但要记得任务一定要分次交，那样效率才比较高。



看不到样子的怪——鬼火

4.杀蚯蚓卖矿石的任务赚钱十分容易，缺钱的玩家可以多做几次。

5.利用新的防外挂的字母验证系统免费回血，利用怪物的高攻击免费回城交任务。

6.每次升级别忘记升级人物属性的点数，装备也要常修理，有能用的新装备就买了穿上（其实打怪的过程中能掉落不少，包括面具）。

练级流程

我们具体谈谈1～10级的练级法，按照笔者的练法，能保证玩家在10级时的“存款”达到100银以上。

1级时出城杀粉粉兔，可能杀几只就没有血了，怎么办？自杀回城。估计这时也有3个以上的兔毛了，兔毛卖商店，然后买一把枪出城继续打怪。2级以后把兔毛卖商店买肉片（如果想要名誉可以交任务，不过笔者认为为了新人快速冲级，卖商店比较好一些）。到了3级，回城把兔毛卖了换肉片，然后去芳草林西杀步行鸟，杀到5级再去桃园杀猴子，把猴皮存下来到长乐交任务，杀到8级估计也有100多猴皮了（记得常更新装备）。到长乐把猴皮交了，这时大概有20银。买好肉片到听溪走廊杀甲虫，甲虫壳留着交10级的阿蒙任务（有人说杀不动，其实不然，笔者试过没问题。一般杀一个甲虫需要耗费两三个肉片，不要怕费药，这些药比起以后交任务得到的钱算不了什么）。10级以后交阿蒙任务，这时不出意外就已经有100银了。恭喜恭喜，然后可以转职了。

战士加点

最后介绍几个战士相关的加点方法。

一、全力量。优点是攻击高，缺点是到级穿不起相应的衣服和帽子（12级才可以穿10级衣服），且命中低。

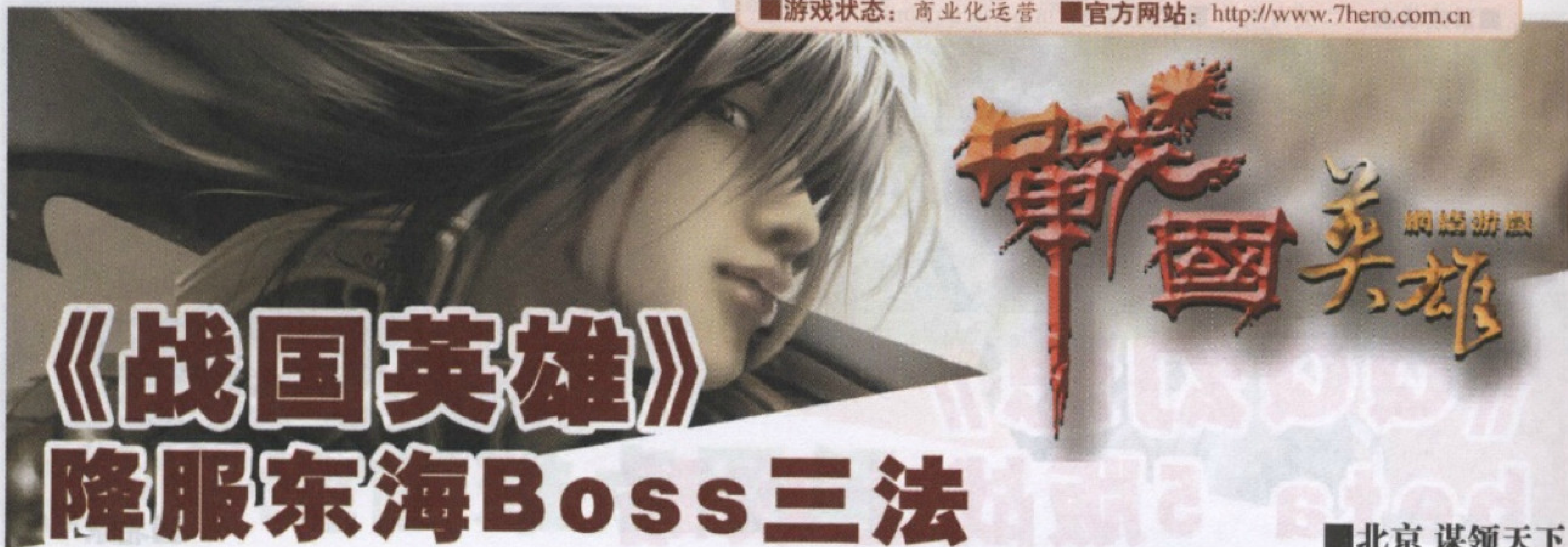
二、1力量1体质。优点是攻击高，血也不少（血多以后好PK），缺点是命中低。

三、1力量1敏捷。优点是攻防兼备，缺点是血少，单打可以，群杀掉血还是快了点。

四、1力量1灵巧。优点是攻击高，命中也不错。现在加灵巧的好像比较多，笔者没有加过，因为感觉自己的命中不算差。

总之，笔者认为力量是一定要加的，如果不加力量，攻击就和剑客差不了多少了，而实际游戏中战士的攻击一定要比剑客高。因为战士的命中本来就不如剑客，一定要在攻击上补偿回来。

■类型：在线角色扮演 ■制作：宝德科技 ■运营：宝德科技
■游戏状态：商业化运营 ■官方网站：http://www.7hero.com.cn



《战国英雄》降服东海Boss三法

■北京 谋领天下

很早以前，笔者就想写篇关于对付Boss的经验文章，但一直忙着升级而没有动笔。现在等级高了，游戏里的朋友和仇人都很多，等级越来越难升了，每天都在跟人PK。平时除了打国战，也慢慢开始仔细地琢磨打Boss的方法。大家都知道，在《战国英雄》里人物装备的重要性不言而喻，同等级玩家相比，装备的好坏是决定性因素。而要打到好的装备，就必须去挑战高等级的Boss。《战国英雄》的新版本更新后，Boss的攻击范围增大，攻击速度加快，而且AI也有所增强，会绕行攻击玩家。这对于打Boss经验少的玩家而言实在是很头痛的事，而且《战国英雄》里被怪物杀死后掉装备的几率又比较高，万一被杀，实在是得不偿失。所以许多朋友平时都会问，怎么打Boss？其实，在这些厉害角色面前，我们需要的不仅仅是勇气，更重要的是技巧。

大家都知道，"东海岛"地图的3个Boss——蝎子王、鳄鱼王、海盗王——打起来难度最大。即使是现在开放"幽影湖"地图后，个人感觉难度还是比东海岛稍逊。笔者也在这里吃过许多次亏之后才总结出血的教训。消灭它们总的来说有以下3种方法：

一、直线法。这是最原始的打法。大多数时候，我们都是采用"直线法"迎敌，也就是自己跑直线，边打边跑，这时需要在Boss前面卡一个小怪，然后放火去烧——实在没有"火车"，那就让弓手远程放箭吧，总之近战是不可取的。原因很简单，近战即使狂吃人参，也有80%的可能会被打死。直线法运用最普遍，也最容易掌握，但是笔者不推荐这个打法，因为东海的小怪的攻击都很高，更何况Boss？虽然此法可以砍死Boss，但是所花费的时间太多了。如果期间稍有操作不当或不小心被Boss逮住，刷刷几刀就死无葬身之地。


图1

二、卡怪法。这种打法需要把3个怪卡在一起攻击，在前期需要比较好的耐心。首先是卡怪，按照图1中3种不同颜色的线，一个一个地把Boss引到入口再上去一点的栅栏里，引好后即可按回城书，这时Boss卡在栅栏里面不会回去。慢慢来，把3个怪都引进去以后，就可以开始动手了。我们可以在栅栏旁边的位置来回走动，自己控制好角色站在坐标（156,374）（个人认为最好的坐标）处，然后按F11切换模式，不停对Boss使用机关，这时是比较安全的，估计15分钟就能把3个Boss一起砍死。


图2


图3


图4

三、引怪法。单独对付蝎子王，海盗王、鳄鱼王另外打，这就是引怪后的各个击破战术。先杀蝎子王，将它引到刚进口栅栏右边的那块空地上（图2），用直线法10分钟可以将其烧死。然后再将鳄鱼王和海盗王引到图3的地点，当Boss进入红框时按回城书，Boss将在黑框范围内走动，不会回到刷新点。将它们引好后，再来到坐标为（220,36）的位置（图4），用机关技能攻击红框内的敌人，5分钟内即可结束战斗。

综合以上第二和第三种方法，可见卡位是很重要的，这几种打法虽然不是什么绝妙的点子，但确实是对付这3个Boss简单易行的方法，操作起来不是很难，而且相对来说比较安全。

■类型：在线角色扮演 ■制作：玩酷科技 ■运营：卓奥科技
■游戏状态：7月22日内测 ■官方网站：http://www.shaolincn.com.cn

《少林传奇》神通技能学习四步曲

■北京 于淼

《少林传奇》自6月9日开始封测已有三个多月的时间，各位玩家对于《少林传奇》72绝技可能早已了然于胸，但相对而言，玩家对于"禅"和"神通技能"还有一定的陌生感。

所谓"禅"，含有悟生死的意思，而生与死象征游戏中的重生及破坏。因此游戏中带有"嘉萝-重生之力"的生物身上皆带重生玉，而带有"波旬-破坏之力"的生物身上，则带有破坏i；而禅力就是由重生玉及破坏i结合所产生的能量。利用禅力来习得神通力，而施展神通会消耗一定的禅力。《少林传奇》中的禅系统包括天眼通、天耳通、神足通、他心通、宿命通、漏尽通6个方面，分别代表着不同领域的能力。



找混元叁教九流碑兑换禅力



天眼通高阶可以查看其他玩家身上携带的部分物品

天眼通：查看某些地域；

天耳通：听取某些频道；

神足通：传送到特定地点；

他心通：查看怪物或玩家部分能力；

宿命通：角色死亡不受惩罚，变身为怪；

漏尽通：可以隐形。

学习"神通技能"要经过以下的步骤：

一、破坏与重生。先找到"竺城"接任务，之后玩家去找"堂主僧弘忍"，弘忍会叫玩家一个时辰之后再来找他。在这时间内，可以到妖狐洞外面打凶狐狸拿取任务道具，一个时辰后回去找弘忍会拿到一条"抹布"。之后，玩家再去找一心（对话选第二选项），完成后再找到"一勤"发展情节，然后把"混元叁教九流碑"拿给竺城，完成任务即可兑换禅力。

二、塔林通传行赞。玩家先要去找"玄通"接任务（一定要白天才可以），然后去打5条凶狐狸尾巴，拿回去给玄通就可以得到一张塔林传送卷。以后有需要的时候就可以在白天随时找玄通兑换。

三、禅力。一个重生玉和破坏玦就可以换取禅力，玩家到少林寺里面找混元叁教九流碑兑换即可，一个重生玉加一个破坏玦就可以兑换1点禅力。

四、神通。玩家到塔林找神通长老学习各种神通，只要打开地图，就能看到上面标志着各神通长老的位置。但是要注意的是，找神通长老的路上有很多攻击力很强的怪物，一定要当心。跟各长老学习后，玩家就可以使用各种神通力。这里向大家介绍几种神通的威力，玩家们可以根据自己的爱好和需要学习。

1.神足通。到塔林区找神足通长老弘润对话即可。初阶需要消耗10点禅力,每使用一次扣除2点禅力，使用效果为瞬间将自己传送到角色所记录的重生点；二阶需要消耗24点禅力，每使用一次扣除2点禅力，使用效果为瞬间将自己传送到世界中的任一城镇。三阶需要消耗50点禅力，每使用一次扣除4点禅力，使用效果为瞬间将自己传送到世界中的部分景点；四阶需要消耗60点禅力，每使用一次扣除6点禅力，使用效果为可记录所在地点，并在需要时将自己传送到该记录点（山洞内或房子里不能记录，但洞口和门口可以。记录时不消耗禅力，只有传送时才消耗）；五阶需要消耗80点禅力，每使用一次扣除6点禅力，使用效果为可带领整个队伍传送，但需为队长时才可使用。

2.宿命通。到塔林区找宿命通长老弘智对话即可。初阶需要消耗10点禅力，每使用一次扣除6点禅力，使用效果为角色死亡后不会扣除任何经验值（这是被动技，玩家可选择使用或关闭）；二阶需要消耗30点禅力，每使用一次扣除4点禅力，使用效果为依玩家等级提升可变身为不同的怪物，变身为不同怪物后有不同的速度，也能摆摊，变身不解除就不会变回原本角色的样子，死亡也照样不会解除（宿命通二阶无法和漏尽通同时存在）。



宿命通二阶可以变身为怪

■类型：在线角色扮演 ■制作：上海米果 ■运营：上海米果
■游戏状态：8月11日公测 ■官方网站：http://zfs.gamigo.com.cn

《真封神之天尊地魔》周朝任务指引

■上海 沈粒华

现在的许多网络游戏已经告别了纯打怪练级的枯燥模式，而是加入了更加丰富的任务。做任务可以在赚经验、赚钱的同时升级，加上打装备，正可谓一举多得。所以，玩《真封神之天尊地魔》任务不能不做。游戏中不仅有高达几十万的经验奖励及高达几万金钱奖励的任务，如果运气好还能得到一颗吉祥彩蛋，打开它，如果一不小心送出一件蓝色装备或黄金装备，那真是可以高兴三天了。这里列出一些周朝任务及中立任务（商周皆可接受）的详细资料，希望给做任务的玩家一些参考。

汜水关任务

任务名称：被盗的令牌

级别范围：27～33

任务道具：令牌

任务说明：汜水关总兵韩荣的令牌被盗了，他心急如焚，于是委托玩家火速找回令牌。在野外找到小二郎，战斗胜利会随机获得令牌，然后回去找韩荣对话即可交任务。此任务不可重复。

任务奖励：经验450 000，钱30 000

任务名称：消灭虎头人

级别范围：32～36

任务道具：重赏告示、虎掌

任务说明：该任务由随机获得的道具触发。汜水关守卫奉总兵韩荣的命令发了一则告示，城外虎头人为患，影响到汜水关的安全，谁能在30分钟内消灭50个虎头人，谁就会得到重赏。任务可重复。

任务奖励：经验15 000，钱1200

界牌关任务

任务名称：蛇的困扰

级别范围：31～35

任务道具：蛇牙

任务说明：界牌关守卫被朋蛇咬伤过，所以他特别痛恨朋蛇，如果玩家能帮他杀掉这些可恶朋蛇，他就会给予不错的奖励。任务可重复。

任务奖励：经验13 000，钱700

任务名称：剿灭黑骑

级别范围：36～40

任务道具：赏金卷轴、红缨

任务说明：该任务由随机获得的道具触发。最近黑骑肆虐，兵马冢成了黑骑的贼窝。玩家捡到一张卷轴，上面写着：谁能在20分钟内剿灭50只黑骑，就能得到界牌关的巨额奖励。任务可重复。

任务奖励：经验20 000，金钱1500



韩荣的令牌被小二郎偷走了（被盗的令牌）

穿云关任务

任务名称：找出古魔器

级别范围：41～45

任务道具：噬魂球碎片

任务说明：轩辕坟内妖气冲天，怪兽横行。黄龙真人发现这是古魔器噬魂球破裂导致封印失效造成的，他会请玩家前去轩辕坟，找出隐匿在噬魂兽身上的10块噬魂球碎片。噬魂兽是比较厉害的怪物，战斗中要小心。此任务可重复。

任务奖励：经验30 000，金钱1500



找出古魔器任务的难度不小（找出古魔器）

任务名称：水晶收集

级别范围：41～50

任务道具：黑色水晶、绿色水晶、黄色水晶、红色水晶

任务描述：穿云关外的水晶守卫是由四色水晶构成的，这些水晶蕴涵着强大的法力，火灵圣母想拥有更强大的法力，她委托玩家帮她寻找这些水晶。此任务可重复。

任务奖励：经验60 000，金钱2500～4000

任务名称：吉祥水晶

级别范围：44～50

任务道具：黑色水晶、绿色水晶、黄色水晶、红色水晶

任务描述：龙吉公主知道水晶另外的秘密，四色水晶如果能合在一起，就可以合成带来吉祥的五彩水晶。她希望玩家能帮她收集这些水晶。此任务可重复。

任务奖励：经验250 000，金钱20 000

任务名称：古龙的安息

级别范围：46～50

任务道具：龙骨

任务描述：古龙的骸骨被莫名的妖力指使从轩辕坟里爬了出来，变成了丑陋的龙骨怪物——帝王龙。黄龙真人希望玩家去轩辕坟里打败帝王龙，让其安息，同时收集49根龙骨。此任务可重复。

任务奖励：经验250 000，金钱20 000

任务名称：祝融天火

级别范围：51～55

任务道具：天火火星

任务描述：只有天火可以炼化四色水晶，但是火神祝融遗留在世上的天火化成了祝融旌一族。火灵圣母想要得到祝融天火，她要求玩家杀掉祝融旌，收集99个天火火星后交给她。此任务可重复。

任务奖励：经验55 000，金钱2000

穿云关绝龙岭任务

任务名称：收集瘟癀毒

级别范围：56～60

任务道具：瘴毒、瘟毒

任务描述：吕岳在上次西岐之战中大难不死，侥幸逃脱。他决定卷土重来，现在他在绝龙岭深处准备修炼瘟癀伞。他委托玩家从巨瘴兽和瘟土伯那里弄来瘴毒和瘟毒各81份供他修炼瘟癀伞。此任务可重复。

任务奖励：经验55 000，金钱2000

任务名称：瘟癀伞的材料

级别范围：61～65

任务道具：绿狱竹

任务描述：制作瘟癀伞的瘟癀毒已经炼成，现在需要做伞的材料。吕岳委托玩家从绿竹怪那里抢来64根完好的绿狱竹。此任务可重复。

任务奖励：经验2 000 000，金钱5500

获取凤凰任务

第一步：散落的玉佛珠

级别范围：37～43

任务道具：玉佛珠

任务说明：燃灯道人追偷袭西岐不成的羽翼仙去了北海，仙鹿童拿着法宝玉佛珠串随后赶来。但是在路过轩辕坟时候遭到食脑怪袭击，玉佛珠只剩18颗，仙鹿童（在轩辕坟的入口处）希望玩家帮忙找回散落的90颗玉佛珠。此任务不可重复。

任务奖励：经验720 000，金钱35 000，玉佛珠串。

第二步：降伏大鹏

级别范围：37～43级

任务道具：玉佛珠串、大鹏羽毛

任务说明：仙鹿童托玩家把玉佛珠串送给正在北海的燃灯道人（在北海小村）。找到燃灯道人后，他会让玩家降伏羽翼仙的原形——大鹏金翅雕，取其一根羽毛。大鹏金翅雕在北海随机出现。此任务不可重复。

任务奖励：凤凰令牌一块

连环任务

任务名称：真人的托付

级别范围：26～35

任务道具：青铜象碎片、青铜虎碎片、青铜鹰碎片、青铜蛇碎片、青铜龙碎片、石魂、妖魄

任务说明：**第一环，普贤真人的考验。**首阳山新手村的普贤真人正在挑选有能力的人帮助他。玩家需要收集5块不同的青铜碎片证明自己的实力。**第二环，送信给太乙真人。**普贤真人奉元始天尊之命，联合昆仑十二仙帮助周朝，真人希望玩家送信给十二仙之一的太乙真人，传达天尊的命令。**第三环，太乙真人的麻烦。**太乙真人的徒弟哪吒不小心打死了石矶娘娘的徒弟碧云童子，太乙真人和石矶娘娘同为道友，有几分交情，他正在想怎么和石矶娘娘解释此事而又不伤双方和气。他委托玩家去找石矶娘娘说明原委，以后他自当严加管教。**第四环，石矶娘娘的挑衅。**石矶娘娘岂能善罢甘休，她百般挑衅，声言不交出哪吒，太乙真人后果自负。把原话传达给太乙真人即可。**第五环，石矶娘娘的教训。**接受太乙真人的委托，去塔山和飞凤山杀掉石矶的两个分身——石灵和玉妖，夺得石魂、妖魄交给石矶娘娘，让她再无力纠缠此事。**第六环，石矶娘娘的保证。**从石矶娘娘那里得到她不再追究的亲笔保证，交给太乙真人。**第七环，回信给普贤真人。**太乙真人已经没有顾虑，他写了一封回信，请玩家交给普贤真人。此任务可重复，奖励分散在每一环中。

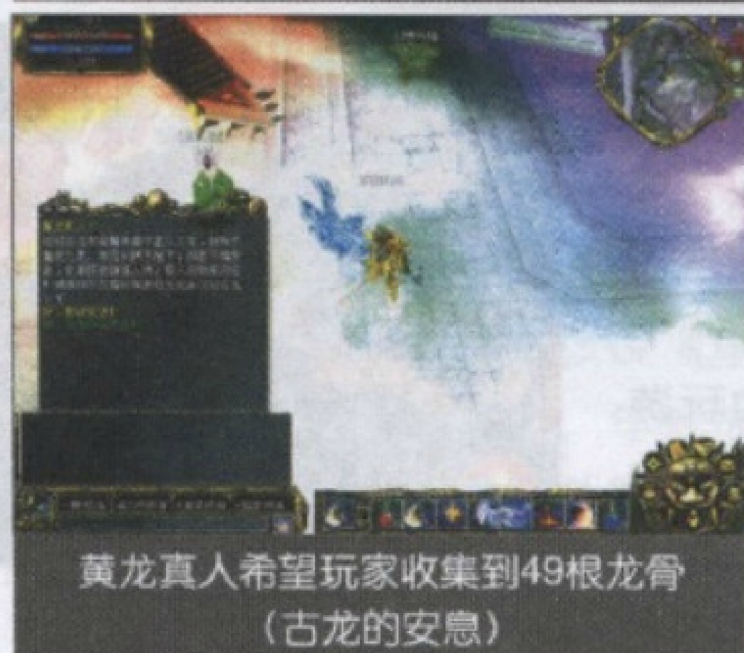
任务奖励：经验60 000，金钱12 000，吉祥彩蛋1个，有机会得到额外经验、金钱或极品装备



火灵圣母希望得到四色水晶（水晶收集）



玩家也可以将水晶交给龙吉公主（吉祥水晶）



黄龙真人希望玩家收集到49根龙骨（古龙的安息）



网游背后的故事·虚拟富豪

《魂Online》玩家"满天飞雪"

网名：满天飞雪　年龄：27　居住地：北京
公司职员。目前在《魂Online》中的装备和帐号约价值1000万魂币，确切实际价值不详。

■本刊记者 鲨堡的九叔


激烈的公会战


探索魔宫

和记者之前采访过的网络游戏玩家有点不同，"满天飞雪"在和记者的交流中显得比较随和，这种随和是说，我们之间一问一答十分规矩，而不像一些网络游戏玩家那样谈起感兴趣的话题，特别兴奋和狂热。这种随和的感觉在采访中得到了印证："满天飞雪"是那种细水长流、每天只上线几个小时的玩家，或者这就是和全天在线的玩家最为不同的一点"气质"吧。

"满天飞雪"的游戏史似乎没有什么特别之处，接触的第一款单机游戏是《暗黑破坏神》，接触的第一款网络游戏是《传奇》。"我也是在朋友的影响下玩网游的，本来一直是玩《传奇》，后来我《传奇》的号被盗了，刚好又有朋友介绍，就一起来玩《魂Online》。""满天飞雪"说，"其实我玩网游也是因为可以交朋友，刚开始谁也不认识谁，时间久了就好玩了。也常有人问我，这个游戏有什么好玩的？这我还真的不知道该怎么说。但这个游戏里的玩家都特好，这一点让我留恋。"

但是，"满天飞雪"喜欢交朋友的愿望很快变成了"幸福的烦恼"。"那是因为网捷信官方邀请我去他们开设的Net Radio做嘉宾。""满天飞雪"所说的Net Radio，是网捷信开办的"《魂Online》心之旅"网络电台。这个Net Radio就像网易、盛大开设的类似电台一样，是一个面向玩家的在线收听节目，玩家可以一边玩游戏一边听节目，也可以通过官网发帖、短信和IVR电话点歌。虽然这个电台只在每周五播出3个小时，但因为会邀请玩家做嘉宾主持，所以人气还是很高的。"我去做了两次嘉宾，反响很好，所以很多人就知道'满天飞雪'是谁了。"于是问题就出来了，出了名之后找她套近乎的玩家不在少数，但她倒是想得开："我总往好的方面想，反正总是有人陪我玩，也不愁没钱花。""不过我在游戏里有个老公，他就没那么大度了。""满天飞雪"说，"那还是我14级的时候，他有一个任务没完成，在城里喊帮手，我帮了他，后来游戏中就在一起了。但是自从我去做了嘉宾，他就总不愿意我和其他男玩家一起玩。""这一点其实我很反感，真的。""满天飞雪"很严肃地说，"其实他对我很好，也很真诚。但我的看法是，游戏中大家都是平等的，而且也都是在游戏中找寻快乐，没有必要因为这些事情闹得不开心。我总是想尽可能让大家都开心一点。当然我也会尽量照顾他的想法，因为他和我说，我要是和他离婚他就不玩了……"

谈到游戏中值得炫耀的好东西，"满天飞雪"说："我有一把神器，叫做怨灵，是法师顶级的杖子，好多人都羡慕我呢。那还是有一次攻城战里我打Boss爆的，幸运吧？"说了这么多"八卦"，也许只有谈到"装备"两个字，"满天飞雪"才会重新回归玩家本色。


热闹无比的婚礼现场


有情人终成眷属




WCG剑指新加坡





——2005WCG中国总决赛现场报道

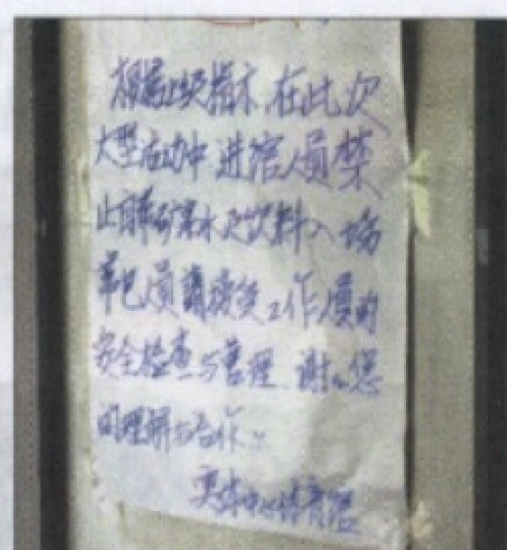
■本刊记者 冰河 Sir William

北京 Magic boy



给我们的英雄鼓掌！！

2005年8月12日，炎热的北京忽然暴雨如注，城内各条道路上行人车辆顿时稀疏起来。而北京奥体中心羽毛球馆内，同样的暴雨并没有阻止住越来越多的人赶到这里，等待着一场盛大赛事的开始，这就是2005年“三星电子杯”WCG的中国总决赛。尽管一年以来有CIG、CEG、WEG、CPL、ESWC等越来越多的赛事，但说到电子竞技的全球第一赛事，所有的玩家都会把目光投向WCG。而此次参加总决赛的各路选手也没有辜负台下热情的观众，他们带来了众多精彩的对决。下面就让我们回顾一下那3天中羽毛球馆内高涨的人气和剑气。



大型赛事也要防备恐怖活动……

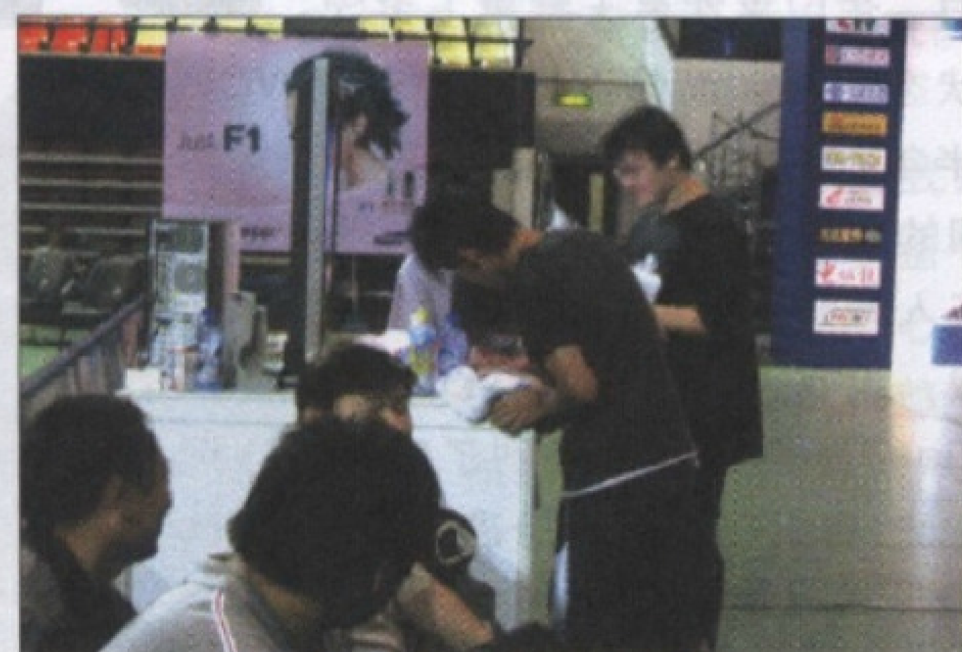


哎呀累死我了，打个盹



现场招募美女啦啦队

寂寞高手——星际争霸



热情的观众围着选手要签名

作为WCG的传统项目，《星际争霸》的比赛在国内的人气已经没有从前那样高涨了。由于《魔兽争霸III》的冲击，以及越来越多的老选手退役，此次出现在奥体中心的知名选手仅有何克、沙俊春、刘强等几人而已。可以说《星际争霸》目前正处于一个改朝换代的时期，不过从赛场表现来看，年轻选手想要取代老选手的地位还需要一定时日。但即使如此，《星际争霸》仍旧是现场围观人数最多的项目之一。而且由于多年的积累，来到现场的观众对于星际都有很深的了解，能够迅速

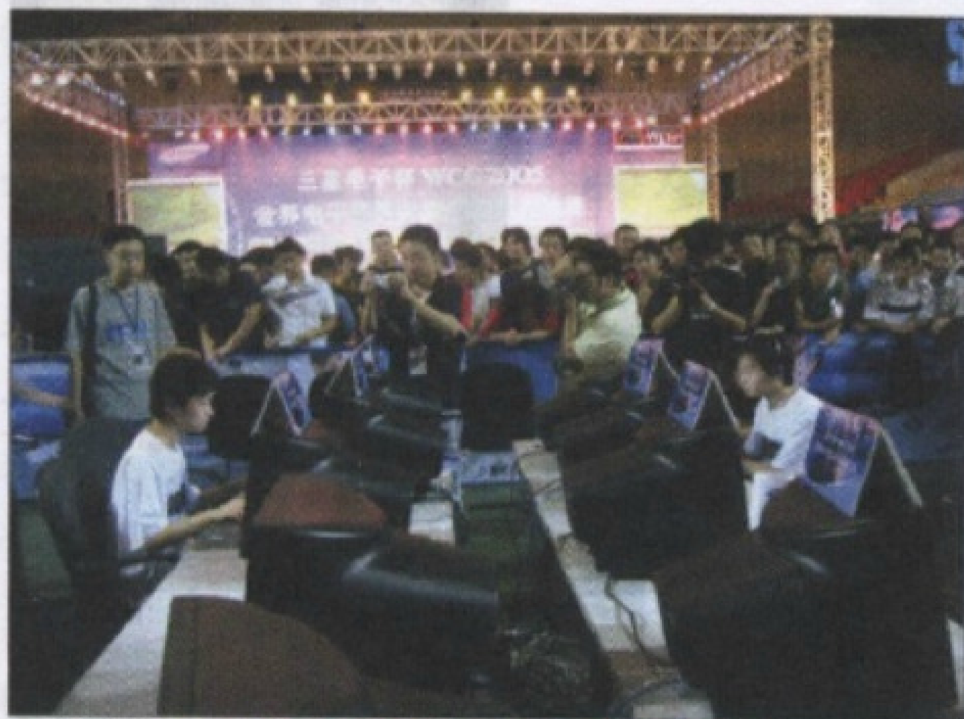
明白选手的战术意图，欣赏其精彩之处。当喝彩声响起的时候，纷乱的现场才产生了些许“竞技”的感觉。

第一天的小组比赛相对显得比较平淡，多数人的目光都集中在连续两年的冠军PJ沙俊春的身上。而新锐们的表现明显要差一些，他们的操作和进攻意识毫不逊色于老选手，然而在大局观以及时机的掌握上还有些差距。在小组的一场直播赛中，沙俊春从初期开始就因为攀升科技而处于相对的劣势，对手依靠布雷车和坦克的机械化攻势将PJ压制在防守状态，并成功地开辟了3块分矿。随后又借助资源的优势，不惜消耗硬攻下了沙俊春唯一的分矿，甚至摧毁了部分主基地的建筑。而沙俊春则在苦苦防守的同时，利用空投光明圣堂武士四处骚扰对方，并悄悄地制造出了3艘航母。正是这3艘航母顶住了对手连续的猛攻，并掩护了分矿的再次建立。不过由于对手在资源上的优势，现场的观众都相信下一次坦克、布雷车和机甲战士的进攻将结束这场比赛。就在此时，对手做出了一个错误的决定，他没有象观众预想的那样继续机械化攻势以结束比赛，而是决定制造大和舰与机甲战士。大和舰漫长的制造过程给了沙俊春足够的时间，在场外女友的加油声中，他率领逐渐成型的航母舰队一步一步扫清了对手的分矿，以及封锁路口的地雷。并依靠精准的闪电硬是撕开了对手中路的强硬防御。当对手的2艘大和舰出现的时候，他需要面对的是沙俊春12艘航母和科技优势。最终沙俊春在2矿打4矿的不利局面下，奇迹般地翻盘。向观众奉献了一场极其精彩的表演，并顺风顺水杀入最终的决赛。而其他著名选手如刘强、何克等人则没有顶住后来人的冲击，纷纷半路折戟沉沙。



已经获得冠军的沙俊春目光不知投向了哪里……

最终的决赛在PJ沙俊春与stop庄传海之间进行。作为胜者组冠军，沙俊春只需赢得一场比赛就可以成就他WCG三连冠的伟业。而庄传海却不想让对手踩着他的尸体达成这一辉煌，在比赛中他给沙俊春制造了不少麻烦。这是一场堂堂正正的较量，双方没有采取什么新鲜的招数，偶尔出现的空投骚扰也很快被消灭。比赛中期，双方在地图的中央隔桥对峙，谁也不敢轻易进攻。沙俊春又开始囤积航母，利用空军的机动优势牵制敌人。而庄传海则制造了机甲战士、幻影战机和科技球对抗沙俊春的航母大队。就在双方在地图上展开游击骚扰的时候，沙俊春在中路突然发难，先是利用空投的几个狂热者一举破坏了庄传海的机械化防线阵形，然后立刻是几个精准的闪电，坦克和布雷车在漫天的电光下纷纷爆炸，神族的部队一涌而入。随后回防的庄传海虽然瓦解了这次攻势，但从此不再具有足够的攻击能力，神族趁机抢占了地图上的最后一个矿点。在5矿打4矿的局面下，沙俊春一点点消耗掉了敌人的大部队，直逼对手的大本营。这时屏幕上出现了“GG”，沙俊春凭借着自己的实力和霸气，毫无争议地成为WCG中国总决赛历史上第一个达成三连冠的选手。


魔兽第一场决赛，孙力伟对苏昊

王者归来——
魔兽争霸III



相对《星际争霸》的一枝独秀，《魔兽争霸III》的冠军归属在比赛之前充满了悬念。刚刚在ACON5上获得中国第一个世界冠军的sky李晓峰是最为众多爱好者看好的，他也是去年WCG中国总决赛的亚军；天才少年XiaoT孙力伟去年虽然没有获得名次，但一年以来在各大赛事上多次杀入决赛获得冠军，状态上佳；而曾连续两次获得WCG中国总决赛冠军的suhO苏昊半年以来的战绩不佳，不再是众人瞩目的核心。不过一年以来中国的电子竞技迅速的发展使得魔兽选手的实力普遍提高，尽管这三人最受人看好，但谁也不敢掉以轻心。果然，经过小组赛的鏖战，没有一名选手能够以不败的战绩出线。进入双败淘汰赛之后XiaoT孙力伟逐渐找到了感觉，连续击败了sky、Yellow等高手，以胜者组冠军的身份进入决赛。而sky李晓峰和suhO苏昊在小组赛、淘汰赛、败者组决赛中3度交手，双方杀得难解难分。最终苏昊在不被看好的情况下，在决定性的败者组决赛中击败了sky李晓峰，获得了再次证明自己的机会。



苏昊高举奖杯



赢下第一场，苏昊的汗水布满了额头



魔兽项目的前三名对未来充满信心

由于时间和场次的问题，决赛的第一场没有象以往那样在大舞台上举行，而是在小组赛场地中进行。比赛的地图是TR"乌龟岛"，众人都看好XiaoT孙力伟会一鼓作气拿下苏昊获得冠军。但历经艰辛杀进决赛的苏昊已然觉醒。他利用先发的恶魔猎手不断骚扰兽族，并成功地在XiaoT的一次hunter中抢得经验值，率先升了一级。不过即使如此，双方也没有急于展开战斗，依旧优先清空战场上的怪物。战斗中suhO苏昊派出的小精灵及时发现了XiaoT孙力伟正在建设的分基地，立刻指挥次发英雄娜迦海妖前来破坏。正陷于hunter的XiaoT未能及时赶到，让苏昊成功阻止了这次扩张。而这也成为决定比赛胜负的一个转折点。很快双方在兽族的分基地遗址展开了最后的战斗。苏昊利用猛禽德鲁伊的飓风技能不断将兽族的部队吹起，这一招虽然并不新鲜，但以地面部队为主力的兽族毫无办法，不得不且战且退。苏昊在点杀了落单的兽族步兵之后，无论是英雄级别、部队数量还是资源上都取得了优势，最终拿下了这一局。而此时大舞台上的CS比赛也已经到了最后决战的关头。裁判焦急地等待着台上战斗的进展，以决定是否将第二场决赛转移到大舞台上进行。suhO和XiaoT擦了擦手上的汗，平静地等待决赛的来临。

"他们居然在攀交情！"

忽然，以Observer身份观看比赛的sky李晓峰大叫。原来决赛的两个对手在建立好的比赛服务器上竟然开始感慨起来。

"我们好久没有在大赛的决赛中交手了。"XiaoT说。

"是啊，上一次好像还是在2003年吧。"suh0回答。

"不知道这次谁能赢。"XiaoT这是在挑战？

"无论如何，GG，GL（GOOD GAME，GOOD LUCK）"苏昊礼貌地回避了这个话题。这时台上的CS比赛结束了，裁判一声令下，两人在台上展开了最后的对决。

战斗在经典的LT（LOST TEMPLE）上展开，苏昊没有选择自己习惯的恶魔猎手先发，而是选择了先知老鹿，并立刻孤身前往兽族主基地骚扰。在缠绕的帮助下杀掉了兽族的3名苦工。XiaoT在结束hunter之后回来赶走了老鹿，又外出打猎。阴魂不散的老鹿立刻又跑了回来，连续阻止了兽族制造地洞的行为。看到己方的人口受上限限制不能扩大，XiaoT孙力伟终于意识到了对方的意图。开始追杀老鹿。而苏昊则指挥次发英雄娜迦海妖清理四周的怪物，然后聚集优势兵力准备给XiaoT致命一击。众人都以为上一场猛禽德鲁伊决定一切的场面又将再次发生，就在这时，XiaoT的基地里摇摇摆摆走出了4个……科多兽！一下吞食掉了苏昊4个变熊的利爪德鲁伊。没有了肉盾的精灵立刻溃不成军。XiaoT成功地打赢了防御战。就在众人以为又一场逆转即将发生的时候，前期精灵骚扰的效果展现了出来，兽族受人口限制不能扩充部队，现有部队又多数受伤，错过了追杀的时机。当苏昊带着奇美拉卷土重来的时候，即使有自杀蝙蝠助阵，兽族也没有能再次击退敌人。GG，苏昊经过半年的沉寂之后再次崛起，获得了WCG中国总决赛魔兽项目的冠军！这也是他的三连冠！

逐鹿中原——
CS反恐精英

北京闷热的桑拿天让人汗湿薄衫，所幸开幕式当天上午的倾盆大雨及时给城市带来了的清凉，但却挡住了不少人观看WCG中国区总决赛的脚步。不少战队和队员为了不迟到，纷纷赶了个大早。



准备决赛的wNv战队磨刀霍霍

抽签仪式成了开幕式过程中的一个正式内容，这无疑大大增加了整个比赛的公信力和公正性。抽签过程的公开化、程序化和透明化让在场的记者和选手觉得踏实——比赛朝着正规化和制度化发展，这是大家都愿意看到的。

但是赛制让记者觉得有些不可思议了。无论魔兽还是星际，再到CS，在最初的分组赛制中都没有设立种子队或者种子选手；而且国际通行的双败赛制要到分组赛决出八强之后才开始进行，这未免有点不能接受。星际争霸、魔兽争霸III、FIFA2005以及极品飞车项目的前三名都能够获得进军世界总决赛的资格，这对于只有一支队能代表中国参加世界总决赛的CS项目更增添了



作为WCG官方指定中国唯一平面合作媒体，本刊主编上台与主办方领导一起为选手颁奖


CS项目的冠军此刻没有了刚才的杀气

几分残酷的意味，而今年wNv两支队伍虎视眈眈，大有双星辉映、争冠保亚之势。对于teAmart、Passion.Future、Star.Ex等强队来说，能否突破两面夹击的局面呢？

分组情况更让观战的记者觉得酷暑逼人。B组中竟然有teAmart、stellaR、wNv.cn和Star.Ex四支强队，如此形势等于一开始比赛就要刺刀见红。没有哪一个队能够掉以轻心，也没有哪一个队能够豪言"冠军"。稍一分神，就有可能翻船，提前回家。

第一天比赛下来，所有强队都是战战兢兢。Passion.Future从一上路就开始走钢丝——先是在de_dust2以4分驱退FT.clan，然后在de_inferno和marounder大玩加时，最后2分险胜，让记者看得满手的汗水。Passion.Future单调的阶段性速攻从ACON5开始，便在很多队伍面前屡试不爽，但是队员们枪头很硬，凭借精准的射击，使得有些刻板的战术也变得熠熠生辉。他们惨负于wNv之后，又在de_nuke以两杆优势让51cs勉强称臣。如此艰难的胜利，相比同组一路轻车快马的wNv，实在配不上强队之名。teAmart和wNv.cn则在de_nuke斗了个难解难分，前者最终以5分优势获胜，并且和后者从所在小组双双携手出线，队中KingZ和Perfect的表现格外抢眼。

双败赛上，Su.Z俱乐部的新军Su.Z-Lan则是一匹黑马，小组突围之后首轮遭遇teAmart，然后在败者组第二轮再次和teAmart狭路相逢。在3#、Perfect和Jimmy等一流选手面前，没有给观众带来更多的亮点。wNv则在de_dust2遭遇Passion.Future，激战之后被踢进败者组。一路奔杀之后来到de_train和teAmart对垒，wNv.cn很争气地替同门报仇雪恨，在de_cbble打掉了Passion.Future，坐上了胜者组冠军的位子。上半场teAmart的防守非常严密，alex44始终无法带领队伍打开突破口。战况在第10局出现了不正常的中断，当时teAmart以8：2领先，队员状态神勇，wNv向裁判示意对方在当局比赛中使用了闪光弹Bug。teAmart当即为自己的行为辩护。经过反复观看HTLV，裁判商议后认定teAmart的确使用了Bug，将剩余5局的分数判给了wNv——这样上半场一筹莫展的T终于以1分的微弱劣势迎来了易边。下半场wNv在带顶棚的A点防守十分严密，但teAmart以3#为箭头，不计代价从绿墙和2楼对两个炸弹点展开轮番冲击，弄得wNv首尾不能兼顾。关键局CT的枪械大多是Famas，但依靠灵活的包夹在B点将匪徒全灭。可这时意外情况出现了，在找到炸弹后，wNv却因为无人购买拆弹包，眼睁睁看着自己被炸上半空！唾手可得的胜利就这样白白飞了，wNv军心大挫，最终12：16败于teAmart。

败者组决赛上teAmart和Passion.Future相遇，地图是de_inferno。Passion.Future三军领命，3#和Perfedt等人精心布置的防守阵形被骁勇的匪徒频频冲破——对手以快打慢，果断的突击和迅速的拦截搅乱了CT的防守，teAmart以9：16心有不甘地败下阵来。总决赛第一场，Passion.Future同样凭借凌厉的包夹和飞快的进攻速度打得wNv.cn丢盔弃甲，后者没有做更多的抵抗，便以6：16爽快地认输——显然wNv.cn将重心放在了第二场的de_dust2上。果然，Passion.Future速攻的车轮在对手面前陷入了遭遇战的泥潭，wNv.cn凭借对地图的理解和精彩的个人发挥，16：5酣畅淋漓地把对手斩于马下，成为新的WCG中国总冠军。



最佳射手——
FIFA


FIFA前三名合影

本次WCG，FIFA项目没有设立分赛区，所有的选手都在北京进行比赛，赛制采用单败淘汰至十六强，再进行双败淘汰。8月12日进行的是单败淘汰赛，现场来了上百位选手，除了目前活跃在国内FIFA界的众多高手，很多业余爱好者也报名参加了比赛，难得的是一些FIFA界的老人，像中国电子竞技界的3位先锋人物陈迪（Cndi）、郑伟（ZW）和林晓刚（Windboy）也都来参加比赛，这不禁让人怀念起中国FIFA创造辉煌的那个年代。单败淘汰的比赛是残酷的，每一轮比赛都淘汰一半选手，上面说到的3位偶像级选手也先后出局，当然对于他们来说，很久没有进行正式训练，能在FIFA日益低迷的情况下参与比赛，象征意义远比成绩重要。经过一天的鏖战，十六强产生了，他们大多是CEG联赛的职业选手。

8月13日，考验真正实力的十六强比赛正式开始，上午是第一轮比赛，卫冕冠军杨正（ZOLA）和李君（SKYLINE）、张曦（3GM）3位夺冠热门均以大比分战胜对手轻松过关；但赛前公认必进前三的广东名将杨树超（YORI）首轮以2：6负于赵伟，成为首轮比赛的最大冷门；同时今年在CEG联赛冒出的北京天才少年刘辰兴（FutureACML）2：5不敌上海实力派战将龚振，让众多看好他的观众都暗自捏了把汗。

下午比赛继续进行，在几场焦点战役中，龚振4：2力克杨正，比赛中龚振战术运用合理，操作基本没有失误，而杨正则是在比分落后的情况下显得有些着急，没能把水平完全发挥出来。另外一场比赛中张曦6：2战胜实力不俗的朱晔，顺利晋级胜者组四强，他的下一个对手正是状态奇佳的龚振。两人的对决正式开始了，这场比赛吸引了很多人的眼球，比赛中龚振继续他出色的发挥，早早进球，一直领先，而张曦虽然显得有些紧张，但一直没有放弃，终于在比赛进行到80多分钟的时候，张曦利用龚振罕见的一次失误扳平了比分，并最终赢得了比赛。同时在另外一场胜者组四强的对决中，张鹏4：3战胜李君，这样张曦和张鹏率先拿到了两张去往新加坡的入场券！

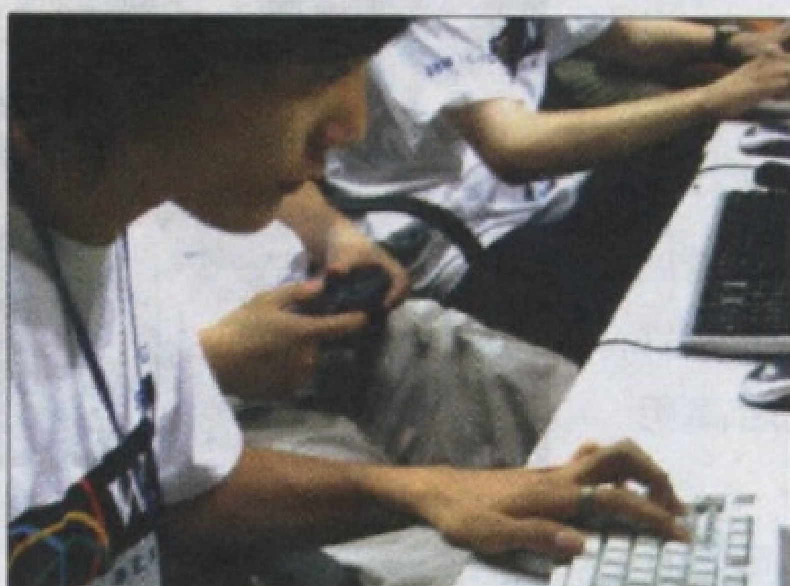
其他选手的比赛也陆续有了结果，朱晔经历两场败者组的恶战，遭遇了从胜者组掉下来的李君，两人将争夺最后一个参加世界总决赛的资格。比赛进行得惊心动魄，两人的比分交替上升，顽强的朱晔在比赛的85分钟第三度将比分扳平，就在大家以为比赛将进入加时赛时，李君在最后一秒通过中路的四五次传切配合，打入了致胜一球，4：3！获胜的李君和他最好的朋友张曦击掌相庆，他也将再一次代表中国参加WCG总决赛！

因为三个出线名额已定，14号的比赛相对较为轻松。李君再次以3：4不敌张鹏，获得本次比赛的季军。之后的冠军争夺战在现场千名观众的助威声中开始，强大的张曦没有给张鹏一点机会，以8：1的惊人比分取胜，观众也为他的精彩演出给予了最热烈的掌声。第一次参加WCG的张曦登顶成功，张鹏获得了比赛亚军。

综观本次FIFA项目的比赛，还是比较成功的，但是也暴露出了一些问题：比如在队伍的选取上，绝大多数选手都使用法国队，其中有些选手在进攻方式上一味采用下底传中，让比赛显得很乏味，丧失了观赏性；另外部分比赛规则还需要调整，现有的比赛规则对一些BUG没有明令禁止，12日比赛当天在现场大屏幕转播的一场比赛中，双方选手连续使用公认的几个BUG，现场观众不断发出嘘声表示不满，这对这个项目的发展非常不利。从2001年到2004年，中国在WCG FIFA项目上的成绩是一年不如一年，而且在有关WCG设立项目的投票中，用PES系列取代FIFA的呼声非常高，可以说目前FIFA在国内的发展面临着很大的危机。在此祝愿这次代表中国的三位选手能在新加坡取得好成绩，也希望更多的人一起来关注FIFA，一起为中国FIFA的再次崛起做出努力！







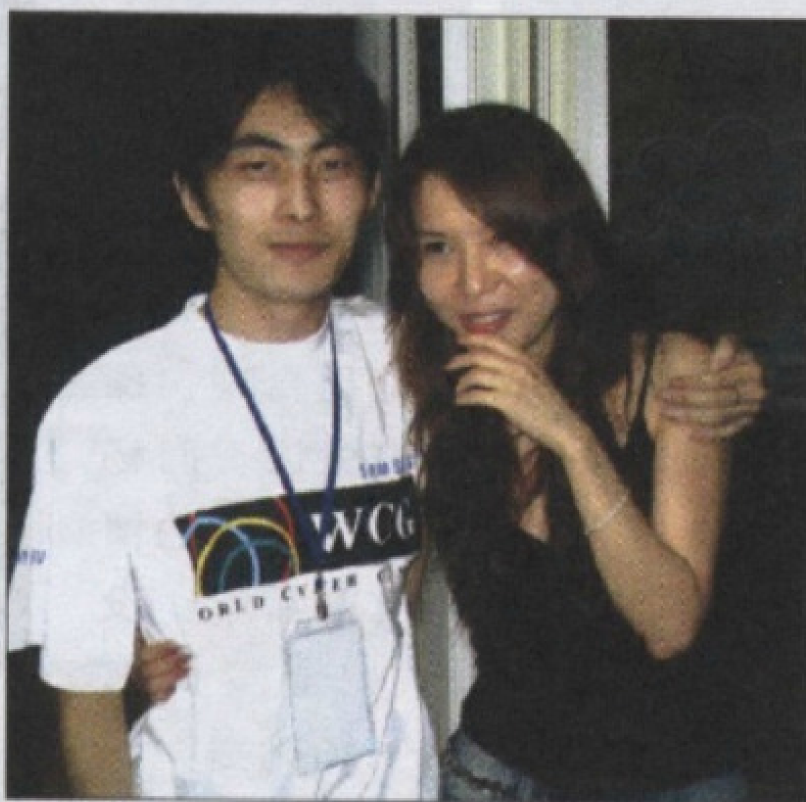
空闲时的FIFA高手李君和朋友切磋起了魔兽（左图）
FIFA16强对阵（右上图）
键盘对手柄，看谁能赢（右下图）

速度之王——

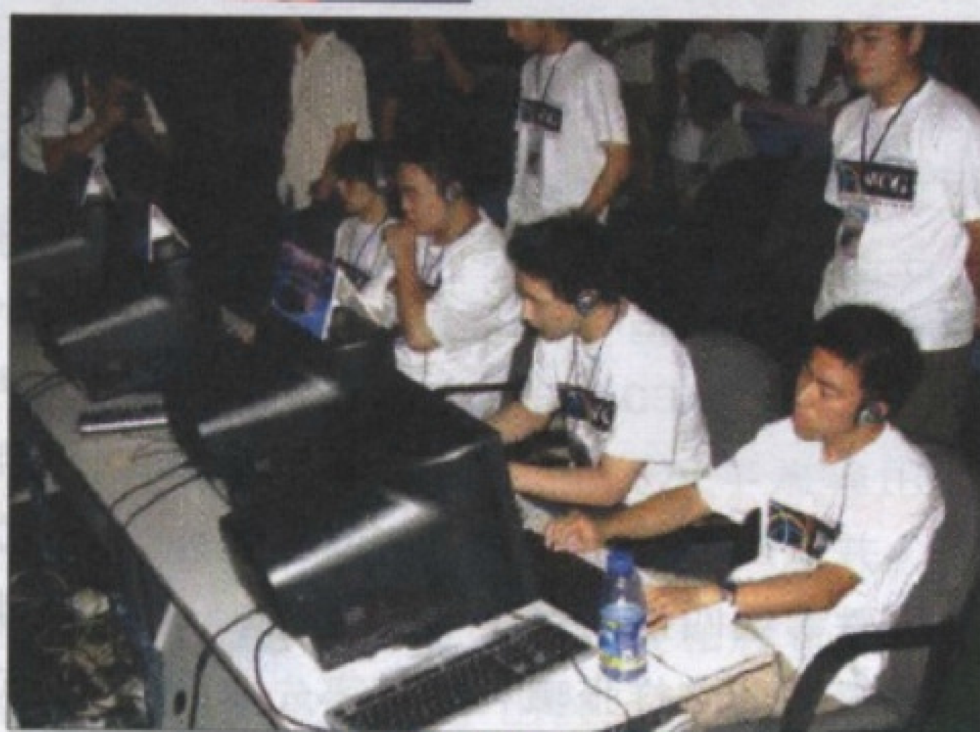
极品飞车



极品飞车前三名合影



《极品飞车》项目的冠军高男与女友庆祝



极品飞车比赛现场

极品飞车是WCG2005新增的项目，采用的是《极品飞车——地下狂飙2》这个版本，这款游戏在中国有着非常多的狂热Fans，有一定的发展前景。一共有16位从各个分赛区出线的选手参加这次极品飞车项目的总决赛，比赛全程采用最为残酷的单败淘汰，地图为3张普及型的地图：Grandview Station、Palm Highway和Observatoy。

比赛在8月13日下午正式开始，单败淘汰让比赛有了很多偶然因素，很多选手为WCG准备了很久，但一个小失误就断送了晋级的希望。有意思的是比赛的双方选手要并排坐，据说这是为了便于裁判观看和判罚比赛，这在其它项目简直是不可想象的。同时由于参赛选手互相都非常熟悉，因此现场的比赛气氛非常好。经过两轮的比赛，在国内小有名气的CP车队有3位车手杀入了四强，他们是高男（GP03D）、李金凯和彭舒，另外一名四强选手是EW车队的王雨霆。高男进军四强的比赛十分惊险，他的对手是来自上海的朱昱，实力非常强。高男在整场比赛大部分时间都落后，直到比赛最后一圈的最后一个弯道，高男才冒险利用一个特殊的撞击过弯技术超过对手，最后高男险胜对手0.8秒。

随后进行的是四强对决，高男在Observatoy上战胜了自己的队友李金凯，而彭舒似乎是因为键盘出了点故障，以较大的劣势输给了王雨霆。决赛在14日上午进行，地图是Palm Highway，比赛开始后非常激烈，高男和王雨霆的车离得非常近，但在一次转弯时发生了规则不允许的碰撞，因此比赛重新开始。这一次王雨霆的起步非常出色，并利用氮气将高男拉开了一段距离，不过在比赛进行到第二圈的时候，王雨霆犯了一个重大的失误，高男也没有让这次绝好的机会从手边溜走，非常熟练地完成了超车，并将优势不断扩大，最后高男以领先对手7秒的优势获得冠军，王雨霆获得亚军。季军争夺战中，彭舒战胜了队友李金凯，获得季军。

赛后记者也同高男进行了交流，有趣的是这位游戏中的车神在现实生活当中还没有考取驾照。对于这次比赛，高男谦逊地表示，由于单场淘汰的赛制，很多有实力的选手像南京的张锡为（PH）等人都没能发挥出水平来，他能夺得这个冠军，实力和运气各占50%；同时他认为现在电子竞技界对极品飞车和其它的竞技赛车游戏重视程度不够，设立赛车游戏的比赛少得可怜，组织得也不规范，和欧美的赛事差距很大，而且奖金比其它项目少很多，这也是为什么现在中国的整体水平落后于世界水平的重要原因；最后，高男提到离WCG总决赛还有一段时间，他将和队友彭舒一起进行艰苦的训练，争取届时在新加坡世界总决赛上能有所突破，我们也祝愿他能够美梦成真。



三星公司副总裁许琪烈发言祝贺本次比赛成功



新加坡，我们中国人来了！

胄甲连天

■湖北 严丹霖

盔甲对于游戏玩家来说，是那么的熟悉，几乎在所有的游戏中，我们都要披挂形形色色的战甲。但同时，我们对甲胄又很陌生。都知道这些花花绿绿的硬甲壳能减少伤害、保人性命，但却没有人真正触摸过它；不清楚甲胄的分量和质地，不了解甲胄的历史与来历，不明白一副甲胄对战士真正的意义。脚跨骏马，手持宝剑，身披重甲，是多少男儿的梦想。男生对那些沉重坚硬的铠甲，似乎有着与生俱来的欲望。这欲望来自先祖的血脉，是宿命的安排。

日转星移，时光流逝，传统的甲胄早已淡出了历史的舞台。刀枪如林，胄甲连天的壮观场面早已不复出现。我们也只能在游戏或电影中感受到一点甲胄的意义。今天让我们拨开时光的迷雾，一起用游戏者的目光，探寻甲胄的过去，寻找它曾经夺目的辉煌。

一、甲胄的部件

有人蹲在蜈蚣洞里刷怪，一刷就是一天；有人在世界之石要塞第3层第999次残害巴尔；还有人清晨6点，在组队频道中喊着："求组下通灵学院今晚第8次！"我们在世界各个角落，从各种凶猛的怪物手中，抢夺一个又一个甲胄的零件。之后，我们将它们拼凑成一套完整的盔甲，然后穿着它再去挑战更强大的怪物、抢夺更优良甲胄的零件……

头盔、胸甲、手套、鞋子，对这些东西我们再熟悉不过了。

胄

名称：	石颅头盔
防护部位：	头部
类型：	板甲
所属游戏：	《魔兽世界》
防御：	477点
附加属性：	+18力量、+18耐力
适用职业：	战士



甲胄中的胄，其实是专指头盔，秦汉以后称兜鍪，宋代以后称盔。中国传说最早的胄由造尤创造，用兽角、藤条、兽皮制成。头部是人体的要害，因而对头部的防护，是胄甲的重中之重。头盔能给战士提供极大的保护，经常能保其性命。就像在CS中，佩戴头盔时，被小口径子弹击中头部，虽然会重伤，却能捡回条性命。在人类几千年的战争史中，头盔不知救了多少人。

古时的头盔，其形如帽，可同时防护头顶、面部和颈部，盛行于商周时期。春秋后的青铜盔帽，形式各不相同，有用小块甲片编缀成一顶圆帽的，有用青铜浇铸成各种形状的。在一些铜盔的顶端，还往往竖有一根铜管，以便在使用时插上鸟翎及帽缨等饰物。铜盔的表面大多打磨得比较光滑，而里面却往往粗糙不平。戴这种盔帽的武士如果不裹头巾的话，难免会有硌疼感。

在许多游戏里都出现过石制头盔，如《A3》中的幻石头盔、《天子传奇》中的魔石头盔、《大话西游》中的原石头盔等。《魔兽世界》中的石颅头盔更是头盔中的精品，在网络上被评为组队RAID时，坦克战士的必备之物。岩石造的头盔坚硬威武，想想都很酷。其实历史上的确有石制胄甲。战国时期秦人就拥有过一种石制头盔，它是用百余块颜色青灰的石灰岩石片连缀而成的。制甲的石片均为长方形，厚半公分左右；表面打磨平光，边缘切割整齐，四周钻有小孔，扁窄的铜条从孔中穿过将各片连缀成一体，做工非常精细。虽然石胄精致，但我认为却是中看不中用之物。因石质虽硬但脆，重击之下必然碎裂；等到铁甲广泛使用之后，石胄理所当然地被踢进了历史的垃圾堆。



秦国石胄



光明甲武士

身甲

身甲是用于保护军人的胸背免受冷兵器和火器杀伤的护具。身甲保护的面积，是甲胄各部件中最大的。早期是用皮革制成，后来出现了铁制胸甲。身甲胸前多用纹样或镶嵌饰物点缀，有的还会镀金；厚度大多是1－3.5毫米。身甲作为护具一直沿用到19世纪60年代，之后就变成了一些国家仪仗的装具品。中国最有名的身甲

名称：	金鳞龙甲
防护部位：	躯干
类型：	锁甲
所属游戏：	《仙剑奇侠传二》
防御：	90点
附加属性：	武术+25、吉运+10
适用职业：	战士



当属南北朝时期的明光铠。"明光铠"一词的来源，据说与胸前和背后的圆护有关。因为这种圆护大多以铜铁等金属制成，并且打磨极光，颇似镜子。在战场上穿明光铠，由于太阳的照射，将会发出耀眼的"明光"。这种身甲长至臀部，腰间用皮带系束，有很强的防御力，算是中国的重甲。

"仙剑二"中，五华山山道宝箱中取得的"金鳞龙甲"其实就是明光铠，也是此游戏中最强的身甲。

腿甲

由于腿部并不是人体的要害部位，从古至今，人们都不很重视对腿部的防护。如早期的兵士仅是上身着甲，现如今也只有防弹衣，却并没听说有防弹裤，这也导致许多游戏都忽略了它。其实护腿甲是很重要的。试想一下，一个腿部受伤的士兵，即使保住了性命，他也将完全失去战斗力。在古战场上，一个不能行动的伤兵，其结局是非常悲惨的！

名称：	水上飘鲨皮之靴
防护部位：	脚
类型：	皮甲
所属游戏：	《暗黑破坏神 II》
防御：	119点
附加属性：	+50%行走速度
适用职业：	所有



随着战争的不断升级，人们越来越重视对腿部的防护，因而腿甲得到了很快的发展。护腿甲主要分为两个部分，护腿和履鞋。欧洲城堡时代，护腿甲是种锁甲或铁板制成的铁裤子，虽然沉重但防御作用却很可观。而在中国，人们使用膝裙保护腿部。士兵们上身着护胸甲，下身穿着用皮带吊挂着长而宽大的护腿裙。膝裙防御力稍差，但较欧洲的腿甲更为灵活。随着时代的发展，腿甲的形式也一直变化着。如今在足球场上飞奔的球员，他们球袜里包裹的护腿板，其实也是护腿甲的一种。

履鞋是护腿甲的另一部分，用来保护双脚。铁制的履鞋叫铁履，相当沉重，非常影响行动，也只有欧洲骑着马，不用走路的贵族骑士才穿。而最好的履鞋应该是生牛皮制成的。因为机动性对士兵才是最重要的，牛皮履鞋坚韧而轻便，穿起来又比较舒适。玩Diablo的朋友都能体会这点，大多数人都愿意装备增加行走速度的鞋子。比如暗金的皮履鞋"水上飘鲨皮之靴"，它能增加使用者行走速度50%，可谓是千金难求的极品了。

橹盾

说甲就不能不说盾，橹盾是古代一种手持的防卫兵器。盾小而橹大，其实都是一种东西。开始是用木、竹、皮革制造，后来改用铜铁。形体多为长方形、圆形或梯形；表面涂以色彩及图式，有的装有青铜饰器；多制成狰狞的兽面或人面，藉以恐吓敌人；古代东方、古希腊及古罗马诸国都广泛使用。盾包有一层或数层皮革，可防止箭、矛和剑的伤害。中国盾的蒙皮，我想一定是真皮。因为在三国时，公孙瓒军断粮后，就曾煮盾皮来吃过呢。





汉代龟盾

行军时，以盾内侧的皮带挂在背后；作战时，将盾用皮带系在手臂上。左手秉盾以自卫，右手持刃以杀敌。盾的种类很多。据《释名》记载，出于吴地大而平的盾叫"吴魁"，出于蜀地脊部隆起的叫"滇盾"；再如步兵用盾称"步后"，车上用盾叫"子盾"，骑兵用盾谓"旁栁"等。明代还发明了一些与火器并用的盾牌，内藏火器或箭，接近敌人时即可发出，不仅掩护自已，还可杀伤敌人。随着热兵器的发展，盾逐渐被废弃。但是在中非、南美及大洋洲诸岛的一些土著民族中，盾仍延用至今。

名称：	血色指挥官之盾
防护部位：	全身
类型：	橹盾
所属游戏：	《魔兽世界》
防御：	1548点
附加属性：	23格挡、+7力量、+8耐力、+7精神、+4冰霜抗性
适用职业：	战士、圣骑士、萨满



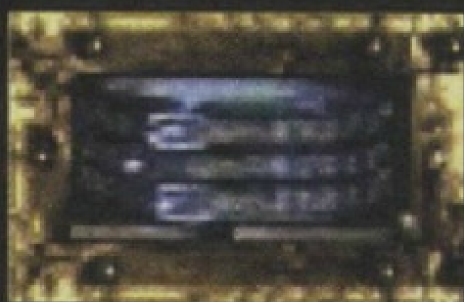
准确地说，盾在当时更接近防御工事而不是兵器，一面好盾的防御能力甚至大过全身的胄甲。关于这点特性，在《魔兽世界》中就有很好的体现。记得我45级的牛头人萨满，身披一套防御力不过1500左右的上好锁甲，而在血色修道院打出的血色指挥官之盾，一个就有1548点。由此可见，盾牌才是甲胄最重要的部件啊！

其他部件

除了胄、身甲、腿甲，一套完整的甲胄还有许多其他部件，如腰带和面甲等。

腰带是铠甲体系中非常重要的一个部分。大多数的腰带是皮革制品，也有铁或布制成的。铠甲的腰带都很结实，有一定防御力，但其主要功能还是固定甲胄和配带装备。古往今来，腰带都是战士的第二背包。从前的士兵用腰带配带刀剑，悬挂箭袋；如今的军人，腰带上别着手枪，挂满了子弹。挂在腰带上的东西就在手边，随时可取，因此挂着的，往往都是救命的东西。就像Diablo II里的腰带，

名称：	金色包袱重扣带
防护部位：	腰部
类型：	板甲
所属游戏：	《暗黑破坏神》
防御：	36点
附加属性：	+18格挡
适用职业：	战士



上面挂满了血瓶、魔瓶，危急时就靠它们保命了！我想许多游戏中，Daiblo II里的腰带，在功能上表现得最为真实。

生于20世纪80年代的男生，大都看过一部动画片——《魔神坛斗士》。片中的铠甲都是包裹全身，脸都不露出来的。护住脸部的甲，就是面甲。中世纪使用的面甲，严密地与头盔连在一起；由铁或钢制成，呈整块瓦片状或鳞片状。法国圆柱形头盔的面甲就是头盔前墙的延长部分，并有2个眼孔及1～2个鼻、嘴孔。而最完美的是古罗马人制造的脸形面甲。这种面甲以人脸为模型，为专人量身定做，除了保护面部以外，冷峻的形象也能起到镇慑对手的作用。20多个世纪以前，当世界大多数地区还在朦昧之中，罗马就已有如此完美的人性化设计，其中所蕴涵的艺能与灵性之光足可令今人为之叹服。罗马面甲，可以说是艺术与搏杀的精湛结合。



罗马面甲

一套完整的铠甲还有许多其它零部件，如颈甲、护肩、披膊、护腕、手套、护腋、护肩、护膝等等。由于篇幅原因，不能在此逐一介绍了。

二、甲胄的类型

甲胄的种类很多，按照《魔兽世界》的设定，将其大致分为皮甲、锁甲、板甲和布甲4类。4类甲胄都有优势和缺点，其作用和特性更有很大差别。

皮甲

当人类还在蒙昧时期，就学会用动物骨骼制作投枪和箭矢，而动物的毛皮则拿来制成里皮制护甲。皮甲是人类使用时间最长的甲胄。它是由较坚韧的动物皮革制成，犀牛皮、野猪皮、鳄鱼皮都是制作皮甲的上好材料。玩《英雄无敌III》时，我曾救过一个年迈的兵器制造者，为了感谢他送给我一件造型精美的皮制胸甲——大蛇神胸甲。从名字上看，应该是用蟒蛇的皮制造的。蛇皮轻薄而坚韧，因而蛇皮护甲是皮甲中少有的精品。



原始皮甲

名称：	大蛇神胸甲
防护部位：	身躯
类型：	皮甲
所属游戏：	《魔法门之英雄无敌III》
防御：	3点
附加属性：	法力+3
适用职业：	盗贼



皮甲是灵活性与防御力最完美的结合，是追求敏捷、灵活战士的最爱。许多游戏中的盗贼和弓手都很喜欢身披皮甲战斗。在“仙剑”的设定中，铁制护甲大都会降低身法值，而有的皮甲反而能提高。白虎之铠是“仙剑”一代中最好的皮甲，以罕见的白虎皮制成，韧性极佳，是武人梦寐的稀世珍宝。

中国的战国时期，人们将皮革制作成小片叶，然后按一定的规律编列起来。甲叶的编列非常讲究，在固定部分采取上排压下排的方式，在活动部位采用下排压上排的编列方式，非常科学与实用。罗马人的皮甲却用大块整皮制成，很浪费皮料，许多小块的皮革无法利用，而且一旦皮甲损坏，又不便于维修，只有全部更换。铁器出现后，皮革甲虽没有后来的铁铠甲防御力强，但其作为轻便防护装具，仍沿用达千年之久。皮甲对切削和挥砍有较好的防御作用，不过对穿刺就效果甚微了。



身穿皮甲的战士们在战斗

锁甲

春秋战国之交，铁兵器出现后，皮甲已不能完全抵御锋利兵器的打击，锁甲紧随皮甲投入战场，并逐步代替了皮革护甲。锁甲可说是皮甲的加强版本，一般先用铁锻制成小片，再用铁链子衔接，互相密扣缀合成衣状。虽然锁甲重量超出了皮甲许多，但防御能力大为提高。后来锁甲传到了欧洲，并在那里发扬光大。欧洲的锁甲是用铁环相锁而成，根据连锁的方式不同，其样式也会有所区别。欧洲锁甲的外形很像现在的毛衣，说不定欧洲人还真是受了锁甲的启发，才学会织毛衣的。

锁甲耗铁少，同时又具有板甲的防御作用，实在是个聪明的创举。不过因为铁环连接的缝隙始终很大，造成锁甲在防御上仍有不少破绽。锁甲的防御力及其重量介于皮甲与板甲之间，所以Diablo II设定30点力量值就能佩戴皮甲，80点力量值能装备锁甲，而板甲却至少需要120点以上的力量值。高级一点的锁甲是鳞铠，由几千片铁片如

名称：	谢夫特斯坦布织网战甲
防护部位：	身躯
类型：	锁甲
所属游戏：	《暗黑破坏神II》
防御：	684点
附加属性：	+250点对远程伤害防御
适用职业：	猎人、游侠



鱼鳞般编成。宋代的罗圈甲被誉为最好的鳞甲，在百步外用强弩射击它，箭矢虽能射入，但在层叠交错的鳞甲瓦解下，箭刃已完全卷曲破损，丧失了杀伤力。而《魔兽世界》里的鳞甲，却变成真正意义上的鱼鳞甲。如"黑色龙鳞护甲"，它需要皮甲制作者用亲手从龙身上剥下的鳞片，加上魔化皮编织而成。严格上说，这种鳞甲应属于皮甲范畴。


罗圈甲

板甲

板甲在许多游戏中是力量的代名词，因为只有最强壮的战士才能身披板甲挥剑战斗。欧美的RPG游戏严格限制使用板甲的角色，大多数都规定只有骑士和战士才能佩戴

名称：	多彩巨龙胸甲
防护部位：	身躯
类型：	板甲
所属游戏：	《魔兽世界》
防御：	706点
附加属性：	+20力量、+10敏捷、+30耐力、+15火焰抗性
适用职业：	战士、骑士




欧式板甲

板甲，有的是要求角色需要拥有足够的力量。板甲往往也是游戏里最终极的甲胄，优良的板甲能提供其它类型铠甲远远无法企及的防御力。如《魔兽世界》中史诗级板甲"多彩巨龙胸甲"，其防御力高达706点，这可是所有战士梦寐以求之物！

在冷兵器时代，板甲绝对是防御力最高的甲胄，它是由欧洲的锁子甲进化而来。欧洲人没有在锁子甲、甲叶上大做文章，而是向整体的板甲发展，于是终于和亚洲的轻便盔甲分道扬镳。在之后的岁月里，东西两方都在盔甲的造诣上取得了不同的辉煌。重型板甲在14世纪末到15世纪初这段时间，开始取代锁子甲成为骑士的主要装备。到了15世纪，板金铠甲的制作技术变得愈加成熟，出现了全身披挂板金铠甲的重装骑士，整套甲胄的总重量达50公斤！英国的甲胄匠人制作出新型板金铠甲，以当时流行的绅士服款式为造型，表面涂成黑色，并刻有精美的镀金装饰，看上去既美观又可防锈。在实战时，还配备有缓冲面罩和护胸甲。此种造型的铠甲凝集了当时甲胄匠人制作工艺的最高技术。欧洲的铠甲是非常昂贵的，甚至很多骑士无法一次购置全套装备，经常会有穿着残缺盔甲上阵的骑士，显然他也是同伙嘲笑的对象。那个时候国王赏赐你一副金属胸甲，简直就是最大的荣幸。不过国王越来越小气，胸甲也就缩水成了勋章……

身披重型板甲的重骑兵从此称雄欧洲大陆几百年，一直是战场的霸主。直到那天，遥远的天边出现一队蒙古骑兵……



"魔兽"中的人族板甲战士

布甲

布这种材料随手可得，因为它柔软轻便，拉扯即破，所以几乎在所有的游戏中布甲都被设定成最初级的甲胄。"龙与地下城"规则有一个设定，法师只能穿布甲。因为施放魔法是需要咒语配合各种手势才能完成，皮甲或铁甲限制人的行动，使之无法完成施法动作。布甲没有铁甲沉重，因此即使是最虚弱的人都能穿戴它；布甲柔软不影响人的动

名称：	预言法袍
防护部位：	身躯
类型：	布甲
所属游戏：	《魔兽世界》
防御：	102点
附加属性：	+20耐力、+27智力、+17精神、+10火焰抗性
适用职业：	牧师



作，因而法师可随意行动、自由施放魔发。游戏中，布甲好像就是为法师们量身定做的。可是它的防御力实在太低，玩家都不看中它，也只有新人或法师们才无奈地穿着它打天下。

其实许多人都没有真正地了解布制护甲。笔者最后才介绍它，是因为布甲才是甲胄的最终形态，也是最后退出历史舞台的一类护甲。火器的出现，推动了造甲思想的彻底革命，杀戮的终极武器改变了全世界的甲胄形态。那个时代人们总在争论盔甲还有什么作用。被炮火击中的骑士，盔甲碎裂，使更多的金属碎片刺入体内；那些需要急救的战士，往往还没脱下费事的盔甲就已断气了。笨重的盔甲不能防御炮火，反而限制了人们躲避攻击。在冷热兵器交替最激烈的欧洲，封建骑士已逐渐成为落伍的军队。不管骑士们多么不愿意，辉煌已成为历史。



耳熟能详的布甲女法师

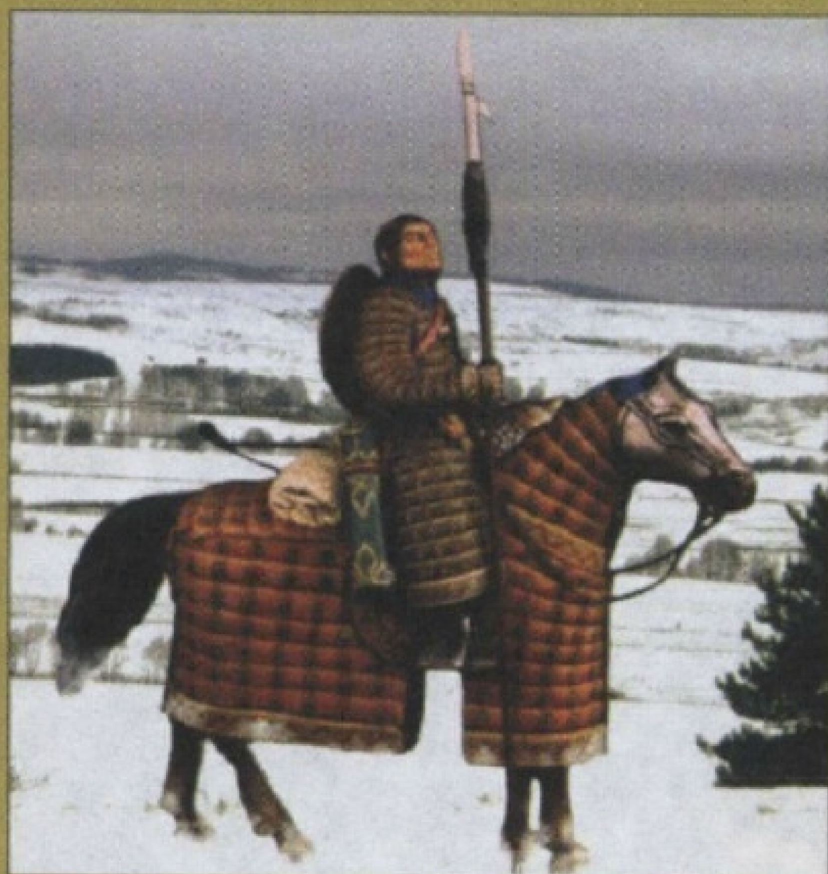
在中国的明朝，士兵开始换新装，佩戴钢制的宽沿帽取代以前的宽沿毡帽；脱下厚重的铠甲，开始使用纺织品制造的护甲。布甲主要使用于我国的明代、清代和古代波斯等地区，以棉、麻、织布等材料制成。护甲由甲身、甲袖、甲裙组成，还有小臂、小腿护套等配件。甲表面可染成彩色，

钉有大颗的铜、铁甲泡。绵布甲比较轻软，战斗中行动自如，沾湿后甚至还可抵御初级火器的射击。

很多人都认为布甲毫无防御力，其实这是感觉上的错误。我有一个同学，高中时血性方刚，与十几个小流氓当街械斗。当时他头戴摩托车头盔，身披厚棉袄，手持西瓜刀，以寡敌众。事后他发现自己身中数刀，可刀仅砍破棉袄，连毛衣都没伤到。由此可见，布甲对切削和挥砍是有一定防御力的。不过，笔者举这个例子可不是要大家仿效他，出了什么纰漏笔者可是概不负责唷^_^。

关于甲胄真实或虚构的片断

太多的电影都描写过身披重甲的武士。电影中武士的铠甲鲜亮威武，非常漂亮，但似乎都只是华丽的装饰，形同虚设。别说挡不住主角们重剑挥砍，就连寻常羽箭都能轻易将其穿透。这情况其实是不真实的。铁甲虽然沉重，但有极强的防御力；身披铁甲的军队，战斗力远远超过无甲轻装的战士。关于铠甲的作用，大多数游戏都比电影的表现真实得多。因为没有人玩"大菠萝"能光着屁股打穿地狱难度的，哪怕是使用99级的角色。



穿罗圈甲的蒙古骑兵

穿着盔甲战斗到底是什么感觉呢？甲胄的作用又是体现在什么地方呢？甲胄连天的时代早已过去，但或许通下面这个真实或是虚构的片断，大家会感觉到点什么……

公元1241年冬 匈牙利的多瑙河畔

这西方的冬天比家乡更冷，那么宽的河流居然整个都被冻结。家乡克尔庆草原上永远不会有这么猛烈、这么寒冷的风雪。我紧了紧贴身的皮甲，握紧了缰绳，催马向前方的一个铁疙瘩奔去……我们是苍天的子民，苍狼的后代。可汗说我们最优秀的战士，要让太阳照射到的土地，都成为蒙古人的牧场；要让骏马奔驰过的地方，都变成我们的疆土。我们东征西战，所向无敌。这次我作为"怯薛"(音译：蒙古皇族的护卫)，随成吉思汗的三儿子西征，为他建立功业。眼前将要被征服的国度叫匈牙利。我从没遇见过这样的敌人：他们的马很高大，战士也很勇敢，而且他们好像有用不完的铁——他们的骑士都包裹在厚重铁板中，像个铁疙瘩似的。



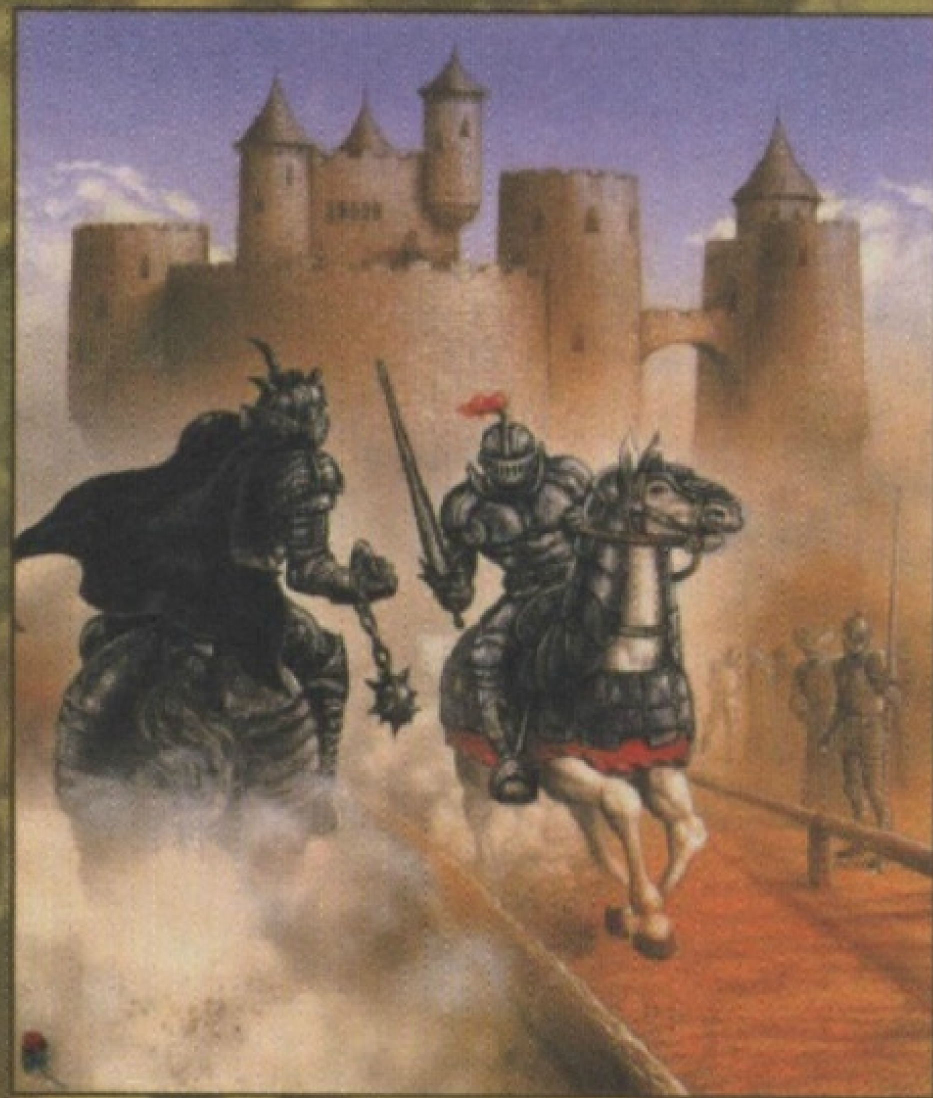
蒙古骑兵曾横扫欧洲

我离那铁疙瘩很近了，他似乎也发现了我。我赶忙抽出支驼骨箭，搭在角弓上向他射了过去。那骑士却并不畏惧，挺枪纵马向我迎来。羽箭径直射向了他的胸部，"铛"的一声居然被弹飞。我顿时一惊，急忙从袋中拿出一支三棱铁箭头的羽箭。这铁箭和我皮甲外披挂的罗圈铁甲，都是来自汉族人的技术，是很珍贵的东西，我轻易并不使用。我弯弓搭箭，将牛筋弓弦拉得满满的，又一箭闪电般向他飞去。一声闷响，羽箭钉在了那铁疙瘩的肩上。可那骑士似乎并不慌乱，依然径直向我奔来。我又射了两箭，箭是钉在了他的身上了，可似乎未伤他皮毛。那骑士离我越来越近，汉族人的铁箭都伤不了他，那我的弯刀还有什么用呢？我停马后撤，那骑士的甲胄太重，马跑不快，追我不上，而我却能控马绕着他转圈。我抽出马背上的勾镰枪，突然从侧面向他杀了过去。因为距离太近，骑士赶紧仍掉长枪，拔出了长剑。就在两马错蹬时，他的剑砍在了我的背部，而我却用勾镰枪把他拉下了马。汉族人发明的罗圈铁甲果然厉害，只被砍飞了几块甲片，而我贴身的皮甲又帮我化解了冲击，使我安然无恙。

那骑士费力地爬了起来，他似乎连站都站不直。如果我是狼，这落马的骑士无疑就是待宰的羔羊……

尾声

铠甲的过去曾经如此辉煌，影响了人类文明几千年。直到有一天，一群骑士用战马拖曳着火炮出现在战场上，盔甲时代才终于落下了帷幕。我们只有在博物馆里缅怀历史，当我们看着那些或许精美或许残缺的甲胄时，请记住那不是工艺品，每具盔甲后面都有战斗的灵魂。



林晓：《千古风流人物》的连载进行了一半，作者忽然急病住进了医院。没法子，咱们只好等他出院了。连载暂时中断。给大家另外一篇有意思的文章看吧。



看不见的城市

作者自述：

呃，也许该作些说明。

首先，不要问我究竟写了些什么，对此我自己也不能给出一个确切的回答。而且与此相比，我更关心别人能看到些什么，或许通过这种方式能让我更了解我究竟在写什么。一到冬季很多东西就变得很难理清，没有头绪——冬季是一个糟糕的季节，对我而言。

存在就是被感知——不想去分析这句话的是是非非。在我的理解，它所表达的意思是：人通过别人了解自己、认识自己、确立自己的价值，社会因此而形成和存在，因而也就不存在任何的独处。享受孤独，玩味孤独，便成为一时的自欺欺人，仅仅是一时的。

再回到“说明”这一点吧。

这是一篇关于RO的文章，关于RO的城市，每一座城市都为人所熟知——至少为RO玩家所熟知，所以详尽的描写就变得困难，令人畏惧，因而我选择了逃避。没有温馨，没有回忆，甚至没有人的存在，最终变成了这样一篇东西——与RO无关，除了名字相同以外毫无关联。或许该找个借口，找个理由，找到某些伪装。那就这么宣称吧：为了我的沉沦，为了我的快乐，为了我所失去的与得到的，为了我的挣扎和自以为是的苦难，为了已经逝去的两年和尚未到来的两年——为了我自己——我是个自私的人。而段落完成的顺序也是跳跃的，花费的时间也颇为蹊跷：最初的3段用去了仅仅一个半小时，随后的一段用去了隔天的一个下午和一个晚上，最后一段却一直拖了4天，整整4天——没有刻意去思考，我几乎快忘记了它的存在，但又伴随着烦躁和不安突然出现——那是第三部分。似乎是一种暗示或征兆：对我来讲，最沉重的东西莫过于时间。

其实这只是一个故事。我常常对别人这么说，但我却不能对自己这么说。

■北京　未名

（请本文作者速与本栏目编辑联系）

当吟游诗人轻声地吟唱着陌生的故事，来往的过客并无一人关心；悠扬的长笛吹奏着深秋的旋律，阳光温暖而明亮，于是驻足不前便成为一种极端的罪行。宽阔的街道留下了无数人的足迹，却又很快地被后来者的脚步所湮灭，值得珍视的一切永远都在未知的前方。临近黄昏，原本的喧嚣逐渐变成了几许落寞，摇曳的烛光，静静地聆听着那场无人知晓的夜雨。直至10月的某个清晨，微曦的光华刺痛了老人的双眼，远方地平线上的山脉与河流在一滴苍白的泪水中摇曳颤抖，精巧的窗格留下清晰的白蚁啃噬的痕迹。冷风过境，大群的候鸟展开双翼，启程飞向温暖的南方。

一代过去，一代又来，唯有城市被永远地留在了这里。

1.繁华

有时候，旅程会因繁华而开始，也会因繁华而终结。

在树木和石头间行走了许多天，目光难得停留在周围的物体上，游移不定的眼神揣测着三座山峰和六条河流的背后隐藏了什么，具体的或是抽象的。细小的标记或符号不再是其本身而成了某种程度的隐喻：王冠是宫殿，十字架代表教会，天平是杂货铺，狮子则是军营或是骑士团——属于国王，属于荣耀，飘扬着蓝色旗帜，短柄小铁锤是铁匠铺，耳杯是酒馆——还冒着泡沫——噢，不得不特别提及酒馆。那里必然会有美丽的少女，富有的商人，孤傲的剑客以及没落的贵族。我们有必要相信他们都是高尚、圣洁和虔诚的人——虽然有时会有一些微不足道的摩擦或械斗，可这并不能损害他们的德行——真正的有德之人。

然而普隆德拉的繁华远不止如此。城门、塔楼、巨大的白色石璧厚重威严，切割得恰到好处的石板在地面上铺出精致的花纹，雄伟的雕像是以整块大理石雕琢而成，城中央的水池常年都有孩子玩闹嬉戏——当然冬季的断流会令它暂时枯竭，但用不了多久池水又会充盈，清澈见底。游客们常常在此享受慵懒惬意的温暖，偶尔还会有几声小贩的叫卖。这很容易使人回想起多年以前，在另一个陌生的城市，也曾度过一段同样美好的时光。这便是普隆德拉的特质，如同诗句般优雅而抒情的特质。

同样不能忘记的是这座城市的教堂，古老的、典雅的、宽广的，巴洛克式的建筑物。只要花上3枚金币，就可领略到真正的宁静，心灵上的宁静——价钱非常公道。此外，光顾教堂也是一种值得称道的习气，一种高贵的习气。如果有幸你还能在这次初来乍到的访问中找



到一块与曾祖父同名的墓碑——路德维希爵士，在其饥寒交迫的晚年；或是在某棵参天大树的根部发现一名7岁男孩遗忘的礼物，顿时会百感交集。和蔼的神父与亲切的修女不失时机地递上手巾，接受你的忏悔与馈赠。

"Non inutil desiderium in oblatione."

（拉丁文：对世俗的眷恋并不妨碍你侍奉天主。）

……

又是一个露宿的夜晚。星空下，旅行者想起了某个小马驹的寓言——最好的，却也是最糟糕的寓言。

2.过客

每一座城市都会有着一些过客，有的匆忙，有的悠闲，但最终都会离去——过客不属于城市，城市也不属于过客。

吉芬的景色总是恬淡，幽静，清冷，白色高塔的石壁上还沾染着昨夜残留的水珠，隐隐地折射出七彩的光辉，这便成了偌大广场上的第一缕暖意。

无意间，年轻的冒险者注意到了那滴晨露。这令他好奇甚至着迷，于是停下了脚步。但令他感兴趣的却仅仅只是那道明媚，仅此而已，除此以外别无其他。稍过片刻，晶莹的露珠蒸发到空气里，飘散于风中，好奇心也随之飞向天际，怅然若失。

他选择了坐下。墙角边，石阶上，同样有人在那里休憩。即使石砌的小屋在招手，在微笑，没有人出来，也没有人进去。熟识的老友开始互相攀谈，聆听、附和，玄奥的文字，神奇的六芒星阵，虚构和真实的历史，令人愉快。思绪却不由自主地回到熟悉的小木屋，父亲的斥责，母亲的安慰，壁炉内侧还留有两根受潮的松枝——即便在这样的片刻，他的心依然在远方。

老友们再一次各奔东西。踏上石阶，低矮的城墙被埋葬于森林深处，忽然间消失不见，仿佛被施了魔法一般。冒险者渐渐忘却，所有的景色都幻化成烟尘，归于虚无。唯一清晰的是在某个阳光明媚的午后，在一片苍翠的草地上，他曾做了一个关于故乡的梦。那梦境犹如一颗清晨的露珠，晶莹璀璨。

3.时间

自艾尔帕兰回来的旅行者都会记得：两个明显的出口和一个不明显的出口，一条运河由南至北贯穿整座城市，3座拱桥连接着大部分的交通，4所商社、两间旅馆、两家杂货铺和37幢民宅。花费些许时间将这座城市细细品味一番后再次回到

露天咖啡馆，香甜的柠檬派刚好送到，桌上的红茶依然温热——让人大呼上当的城市。

至此也许有细心的人已经发现我跳过了什么重要的东西，有些场景被刻意回避着——某些声音，某些节奏，某些不变的真理。噢，不，真理！你了解真理吗？那岂不是一场最残酷无情的谋杀？那尊高大的白色神像，那个嘀嗒作响的凶徒，那座运转不息永无休止的钟楼……

多么伟大的真实，无处不在的真实！它是艺术的、道德的、理性的和宗教的，最坚韧的强力意志，最具勇气的道标，决不妥协的步伐——真正的生命便在于此。决非一时的偶像，而是比巴特农神庙，比任何一座神宇更古老、更幽远、更被人坚信和值得夸耀的。那是可敬的，全然没有怯懦、软弱以及神经衰弱患者的呓语，丝毫没有。

人啊，认识你自己！——这分明就是一道无解的命题。鸩毒，精神的鸩毒，古希腊的悲剧。

所以，我选择了遗忘——一个背德者的狡辩。

4.欲望

旅行太久就会渴望看见城市，尤其在沙漠中，这种渴望就会格外强烈。

如果仅从外观上来描述，梦罗克是一座单调乏味的城市。一成不变的色彩笼罩一切，融入万里黄沙之中，一些粗心的旅行者甚至不会注意到它。如果换以另一种审慎的眼光来加以观察，用某种高贵而谦逊的语句来描述，梦罗克同样不具有任何被称为城市的条件。建筑布局杂乱无章，缺乏规划，没有秩序，道路时而宽阔时而拥挤——或许该说这里根本没有道路可言。时不时还会有两三个小商贩突如其来地自黄昏的阴影中闪出，向胆战心惊的旅行者兜售粗制滥造的手工艺品甚至匕首弯刀一类的杀人凶器。

总而言之，梦罗克的空气是污浊的，是卑劣的，是不贞的，是属于贱民和盗贼的。他们应当被处以绞刑，被高悬在荒无人烟的土墙上供秃鹰去啄食——啊，再忠诚的谏言也不过如此！

然而，当你一次又一次路过这片荒漠，终有一天疲乏与饥渴压迫着神经，撕咬着灵魂，无法忍受几近疯狂。你诚惶诚恐地步入这座沙石堆砌的城堡，叫上一杯廉价的甜酒一饮而尽，然后准备转身离去。但下一个刹那，一切都起了微妙的变化。光怪陆离、色彩斑斓，世俗的欲望低声喘息，长久以来的梦境变成了现实，令人无力抗拒更不愿抗拒。于是你化作了世俗，捕获了欲望，成为城市的一部分乃至整座城市；寻找一切快乐的本源，纵情高歌彻夜狂欢，直至昏死一般轰然倒下。

再次醒来已是第三天的午后，宿醉、头痛、幻灭的感觉难以言喻。身旁的爱妻变成了陌生的女子，粗俗丑陋打碎了你所有的自尊，原来捕获欲望的同时却也被欲望牢牢地捕获。你疯癫尖叫狂呼着逃离魔山，却忘记要带上地图与指南针，在另一片海洋里再次被捕获，急归所出之地……

我亲爱的听众，或许你已经厌倦了这千篇一律的陈述，那么让我们干一杯吧！为了世俗，为了欲望，为了梦罗克，为了这神赐的奇迹！

5.永恒

欢笑伴随泪水，希望招致绝望，记忆夹杂着情感逐渐沉淀，一旦将其诉诸于文字便成为历史——当城市拥有了这一切，它也就拥有了永恒。

从苏克拉特沙漠出发，随着初夏的季风向西走大约7天，依然无法找到任何城市的痕迹。进入雨林后，气候潮湿又闷热，沼泽的泥泞更是让人心烦意乱，旅行者和考古学家隐约觉得自己也许早已迷失了正确的方向。随即出现的峡谷却坚定了他们的信念——唯一正确的道路就在眼前——复杂而痛苦的信念。

狭长、曲折、阴冷、幽暗……几个关键词简明扼要地勾勒出峡谷内的风貌。缓步前行的过程总会无可奈何地践踏着曾经的生命，高贵与卑贱在这一时刻终于得到了真正的平等，化为一体无从分辨，腐臭的气息同样令人作呕。

长久以来人类始终在寻找一个永恒的归宿，却忘记了归宿也在寻找着我们——有人称其为死亡，有人称其为坟墓——尼芙菲姆，永恒的城市，从未有过一个旅人回来过的神秘之国。

自脚步踏入尼芙菲姆的那一刻起，漫长的旅程也将要告一段落。没有一个词汇能够确切地形容这种局面，繁华凝聚为缩影，过客消失踪迹，时间失去原本的意义，欲望成了生命本身。在这里，没有开始，没有终结；在这里，一切都被烙上了永恒的印记。

于是纯白的雾气，近乎透明的雾气飘散在每一个角落；于是无形的雾气穿越了腐朽的皮囊，自足底蔓延至全身，渗透了灵魂，寒冷刺骨；于是情感变得澄澈，记忆渐渐悠远，思绪继而空灵，幻化成熟悉而陌生的声音。

"我回来了。"

……

欢笑伴随泪水，希望招致绝望，记忆夹杂着情感逐渐沉淀。一旦将其诉诸于文字便成为历史——这一切都太过沉重。当城市拥有了这一切，它必将不堪重负，轰然坍塌化作废墟——废墟不再衰老，废墟不再死亡，废墟不再是任何人的起点与终点——于是，它也就拥有了永恒。

"欢迎回来。"

……

尼芙菲姆，永恒的城市。P





"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，一经采用稿酬从优。各路高手请多多捧场，来稿请发至：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《地牢围攻II》《吸血莱恩2》

FIFA 2005技巧数则

■河北 张剑

下面就World Class这一级别向大家讲解一下FIFA 2005中的一些高级技巧。笔者将以3-4-3的进攻阵型为例，其他双前锋阵型也可演变为这种形式，实际上前锋数量变多是会增加选择余地的，也就是说前锋越多，进球方式和进球几率就越大。下面来看具体的做法。

闪击进攻，从门将开始！

如果是你的门将开门球，针对对手不同阵型还是短传给后卫最保险，然后快速过到中后场，利用"一脚触球"快速交给你3名前锋中间的那个。如果是两个前锋就让前腰拿球按Shift快速推进，和两名前锋形成3前锋的阵势；如果是你的门将抱住了对方的射门，拿球快跑到禁区边，手抛给中圈附近的中路前锋，然后快速推进；如果是我方其他球员断球，依然照上面方法处理。

中路进球，忽视后卫存在！

不管对手有多少后卫都要做到视而不见，就把你中路带球的球员前面的后卫重视一下就好了。至于如何过人，不用华而不实的Shift，在离后卫较远的地方，就按左右方向键来回晃动（一定在只按住E的加速情况下，同时按Q键使两侧队友跑位为你扯动）。注意时机，在离后卫2个足球左右距离突然变线，之前是左，现在就死按右，反之亦然，熟练后成功率将接近100%！由于电脑的AI不高，你过了中间的再加上有左右两名队友呼应，其他后卫基本不会补防，你要做的就是直接面对门将了。就算对手退防快，也最多面对两个后卫，他俩是前后站位，同样方法对付一下就OK了。

边路下底，坚决低球打法！

下底的习惯一般是起高球去争，但不一定每次都争到。我的建议是先Q中路队员，然后双击A用低球传中，需要注意的是传球队员要在两个位置Q人传球，否则很容易被门将没收。第1，面对底线跑的时候在平行于点球点的位置；第2，转过身后面对对面边线时在平行小禁区位置。传中的同时双击D控制好方向，这样你的球员无论在前中后哪个位置都可轻松进球。

防守重任，不要害怕丢球！

由于进攻很猛，后场防守一定会出现问题。防守时少用铲球，贴身人跟人就好，防头球一定注意用Shift卡位，后卫不要助攻。对高级电脑免不了丢球，但电脑的进球率远小于我们，丢一两个球别着急，就算先丢球，心态也要好。

与人对战，保持健康心态！

无论与高手或菜鸟过招都要认真观察他的打法。一般人总有漏洞，进攻时中路和边路交替使用，防守时够仔细要有耐心，不怕他频繁倒脚，那正是他无法找到你破绽的证明，另外一定不要急，这样才有可能不断进步。P

《信长之野望——革新》垃圾武将的另类用法

■江西 张弛

《信长之野望——革新》中有众多的垃圾武将，他们不但不做事每月还领着俸禄（现实中我也能这样就好了），这让身为君主的我们很头疼。其实垃圾武将也是有用的，他们可消耗敌方的金钱！下面来说说笔者的方法：首先将你手下的垃圾武将全弄到离敌国近的城市，不给他们加工资，就把他们扔在那里，这样电脑会一直不停地引诱你的武将，引诱一次消耗500金钱。如此这般，武将没被引诱走的话，那就得多消耗敌方的金钱；如果被引诱走的话，让电脑供养着那帮垃圾吧！下次攻打他们时再捉到他们换金钱、家宝等，如果名声不够还可挣点名声，为募兵打基础。不错吧，这就叫人尽其才啊。P

《侠盗猎车手——圣安地列斯》体育运动任务无耻过法

■江西 张弛

以下方法都比较无耻，尽量不要用，写出来让大家娱乐一下。

山顶自行车赛

在这3个系列任务中，前两个任务都可采取先把一辆车堵在出发点前面的小下坡处的方式，这样能减缓其他车手的速度。你要做的是在参赛前准备好狙击枪，下面最恶劣的部分来了：跟他们一起冲下山，快到终点前停住，前提是你要跑第5名左右的位置，或你和第6名距离十分近，然后你下车，用狙击枪一枪一个地打死已过终点的选手，这时你会发现你的名次会不断往前提，直到杀死第1名时，你就会发现你排在第1位了。还等什么，骑上车往前冲吧！第3个任务只有3个人，你要能到终点的话，会看到那两个等着死的已在终点，杀了他们，你也是第1。

马拉松

马拉松任务包括游泳、骑车、跑步任务，其中游泳、骑车任务你只要跟紧对手就成，别怕被甩。跑步任务中，你就会大显身手了，嘿嘿，加速要一段一段地按，遇到对手快要超过你了，用你的拳头吧，打一下就行，对手就会趴在地上，然后你就慢慢地跑吧。

赛车任务，比赛时尽管道路不同、对手不同，但在开始出发时你要做的第1件事情是同时按住W、E和Alt，开始后没转弯前，就能打爆一辆，虽然还会再生，但已距离你很远了，而且道路上你可不断地用这种方式来打爆其他车辆。另外，在旧金山的一段赛道中会通过一条很窄的路到高速上，如果这时你第1了，那么停车，打爆后面的社会车辆，阻隔住其他车辆的前进，嘿嘿，对手很快就成一团了，然后消灭，会为你赢得不少时间。P

《侠盗猎车手——圣安地列斯》火车追击任务心得

■北京 小山

对于游戏前期BS所给的任务来说，这个任务算是比较棘手的一个，需要骑摩托带着BS追击火车上的4个敌人，难点在于保持与火车的速度和距离。

首先在追击中要紧紧地跟住火车的第1节车厢，另外注意摩托与火车的距离，与车厢贴得太近根本就无法打中敌人，BS的枪法实在是不敢恭维，必须找一个射击的好位置。比较合适的位置是，让摩托沿着火车旁边铁路的外侧铁轨前进，这样的距离可提高BS的命中率。

途中一辆停在铁路上的汽车将被火车撞毁，看到汽车后可先让火车通过，暂时不跟住第1节车厢，等汽车爆炸后再追上去。进隧道之前对于迎面而来的火车应从其外侧绕过，此时不用减速。切不可留在两列火车之间，那样很容易被撞。

最后说一下时间的分配，一般情况下在进隧道之前可消灭两个敌人，在隧道中干掉第3个。出隧道后注意躲过对面的火车，然后消灭最后一个。不用急，时间足够用。P

《真·三国无双3》成都制压战刘璋降服心得

■福建 片风

《真·三国无双3》无双模式蜀传打出稀有结局，需要在成都制压战中完成刘璋的降服事件。一般的攻略中提到，“刘璋降服意向”要做到：打倒除刘循、刘璋外的所有武将，我方武将接近城门，“刘璋降服”情报发生后再打倒刘循，我军胜利。由于说得过于精简，而要打出这个事件又需要很多技巧，使我不得不连续打五六次，总算把刘璋给降服了，在这里分享一下我的心得。

首先得选个杀敌将速度快的武将，不然的话时间上无法掌握。我选的是马超，搭配绝影蹬、羌族角、白虎牙、仙丹。要注意的是刚开始时只要杀武将，尽量不要杀小兵，让小兵把我方武将拖住，不然等下我方武将会杀到成都城门口把刘璋引出来就无法降服他了。在除刘循外的敌将全部击退之前不要把敌援军引出来，否则要顾及刘备，局面就难以控制。不靠近成都，援军就不会出现了。

一开始往地图右边跑，到最下边一条路把张翼、冷苞击败。差不多在打这两人时，诸葛亮会叫去捕获李严，记住亮哥说的埋伏地点，等会儿再去抓他。接着往左走去杀邓贤和刘贵，打这两人时不要太靠近成都，不然会把援军引出来，最好先把他们引出一段距离后再击败。击败这两人后，从刚才下来的路回到地图上方（不直接从左边上去是避免把援军引出）。下面往李严处跑，他会找你单挑，拒绝后把他引到刚才亮哥说的埋伏点，等关平出现后把李严击败。接着马上看军团情报，找到刘循的4个副将的位置，再把他们一一击破。这时会出现“刘璋可能要投降”的情报，然后赶往刘循处，援军庞德和马岱出现。不要去碰刘循，尽快把庞德击败。再返回本阵把刘备身边的马岱也打败了，顺便连最右方的那处据点也封了。这时战场上就只剩刘循一个敌将了。到关平处去，把关平身边的小兵都杀了，他会冲到成都城门口去（这也是要完成李严捕获任务的原因，因为好像只有关平冲到城门的速度是最快的，其他人要么不往城门跑，要么就站着不动了）。等关平冲到城门口时，上去把刘循击败，哈哈，刘璋那顽固不化的家伙终于投降了！

按这个打法完成刘璋的降服事件后，就准备着打出稀有结局，好好感受一下完成最难结局时的爽快感吧！P

大作《地牢围攻II》英、中文版陆续发布，相关补丁甚是热门。"罗马"虽已问世良久，MOD依旧火爆，《决战欧洲》的点击量极高，值得推荐。

■游侠补丁网 水寒



《地牢围攻II》补丁
（Dungeon Siege II）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/ds2cd.rar
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。



《地牢围攻II》游侠官方简、繁体中文双语汉化包
（Dungeon Siege II）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/ds2cn.exe
使用方法：直接执行补丁安装即可。
补丁效果：根据官方繁体中文版制作，完美傻瓜安装版，可自由选择简、繁体中文双语，同时可还原为英文版，完美汉化了游戏中所有文字，并且进行了文字美化。（感谢游侠会员as93037制作繁体版，游侠会员灵石制作简体版及文字美化，游侠网zyyjcj精心制作本安装包）



《地牢围攻II》5项属性修改器
（Dungeon Siege II）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/asx-ds2.zip
使用方法：先执行修改器，再进入游戏。游戏中按F2～F7实现相应功能，具体内容可在修改器上按鼠标右键查询。
补丁效果：包括快速回复、无限金钱等在内的5项属性的修改。（感谢游侠特邀高手DivXman制作）



《曙光特攻》补丁
（Aurora Watching）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/Auroracd.rar
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。



《罗马——全面战争》柱子MOD v3.0终结版《决战欧洲》
（Rome：Total War）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/pillar3.exe
使用方法：执行Pillar3.exe进入游侠新技术下载界面，加速下载234MB的完整补丁，而后直接执行补丁安装即可。
补丁效果：完美原创了欧洲的全面称霸战争，v3.0终结版增加了新系统、新战场、新兵入伍、新音乐等。新任务包括了入侵高卢、雅典包围战，西西里岛争夺登陆战、入侵希腊等。（游侠罗马柱子工作组精心原创制作）



《真·三国无双3》中、日文版游侠binyang198all原创人物补丁集

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/binyang198all.rar
使用方法：详见压缩包内具体说明文件。
补丁效果：游侠binyang198all原创制作的多款人物补丁，将《三国无双4》中多个人物移植到《三国无双3》，包括黄忠、曹丕、超级小强、关平、凌统、庞德、星彩、左慈等。



《吸血莱恩2》补丁
（Bloodrayne 2）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/rayne2cd.rar
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《黑暗史诗》补充秘技

在游戏中，使用“Ctrl+Shift+~”调出控制台，输入以下秘技即可得到相应效果：

Experience：得到5000经验

Ascend X：提高X层地牢（X是数字）

Descend X：降低X层地牢（X是数字）

Heal：治疗你的角色

[Type in monster or item name]：输入怪物或道具的名字，然后会生成该怪物或道具

《幻想三国志2》秘技

1.启动秘技：

看过片头动画后，主画面会出现重新游戏、载入进度的提示，这时同时按下Ctrl+G+D+C。当画面变成蓝底白字时，输入“Richen”即开启秘技。

战斗中：

按“V”：战斗胜利

按“Y”：补体力真气

2.修改人物数值：

在主角待机画面（不是在游戏主选单）时，先按F9呼出修改视窗，然后会看到许多人物名字，例如：

G. 楚歌 InTeam

H. 韩靖 Exit

I. 沈嫣 InTeam

人物后面的“Exit”表示此人目前不在队伍中，而“InTeam”则表示在队里。

如果要修改某人就按下他（她）前面的英文字母，例如沈嫣，就按下I键。若想修改沈嫣的体力值，即按下B，然后在Input中输入想修改的数值（例如：9999），按Enter键确定。此时，会回到之前人物能力列表中，再按一次Esc键即可离开修改界面回到游戏。

注意：能修改的数值上限不同，若超过上限值将会以最高上限为准。

《埃及艳后》游戏作弊码

在游戏中同时按下Shift、Ctrl、Alt和C键，然后就可以输入以下的密码了：

Pharaohs Tomb：立刻过关

Treasure Chest：加1000元资金

Fury of Seth：可毁灭敌人的舰船

Mummys Revenge：出现木乃伊

Hippo Stomp：出现一些河马

Side Show：让出现的河马跳舞

《战火兄弟连》作弊码 Brothers in Arms

下载一个[bia.ini]文件覆盖到原文件位置，然后在游戏里面按“`”激活调试台模式，再输入以下密码：

god：上帝模式

fly：飞翔模式

walk：停止飞翔

allweapons：得到所有武器装备

ghost：鬼魂穿墙模式

allammo：得到所有的子弹

invisible 1：隐形模式开启

invisible 0：隐形模式关闭

killall：把所有人物目标都杀光

loaded：得到所有物品

《上古卷轴III——晨风》最新秘技 The Elder Scrolls III：Morrowind

在游戏中按下“~”开启控制台，然后输入以下密码即可：

TMG：无敌模式

Help：调试命令清单

SetFlying 0/1：飞行模式开关

SetSuperJump 0/1：超级跳跃开关

SetWaterWalking 0/1：涉水开关

SetWaterBreathing 0/1：水下呼吸开关

SetLevel (level)：将角色设置成指定的级别

AddItem "Gold_100" (amount)：给角色增加指定数额的金钱

SetFatigue (fatigue)：设置角色的疲劳上限值

SetMagicka (magic)：设置角色的魔法上限值

SetHealth (health)：设置角色的生命上限值

ToggleAI：电脑AI开关

FillJournal：补足日志

FillMap：查看整个地图

《阿猫阿狗2》秘技

在游戏中按Enter键，输入“TT2-2005-06-08”，然后再按Enter键（不会出现所输入的字符）。如果输入无误，现在按键盘上的“~”键就能调出控制台了。控制台出现前的按键都不会有显示，而且还可能因为按到快捷键而切换系统界面。不用管它，只要确认自己的输入无误就行了。

控制台打开后，就可输入以下秘技了：

MIAO：所有敌人逃跑

ROBBER：加1000南瓜币

GLACIER：加30冷属性创意点

SALAMANDER：加30热属性创意点

TITAN：加30物理属性创意点

TRANSFORM：加30化学属性创意点

新浪、大众软件联合讨论征集活动第十五期

新浪《大众软件》专区（http://games.sina.com.cn/zt/popsoft/index.shtml）参与讨论，期待您的意见。

未来游戏类型大猜想

ACT、ARPG、AVG、RPG、SPT等名词，代表着动作过关类、动作角色扮演类、冒险类、角色扮演类、体育类等游戏类型。随着时代的发展，游戏涵盖的社会生活越来越广，不同类型游戏之间也互相渗透。未来的PC游戏会出现哪些新的类型呢？让我们来一次无局限大猜想！

网友发言

晶合后院 酒鬼子夜

复合型的发展会比较多，比如SLG与RPG的结合。

晶合后院 风间孤月

未来游戏发展会更注重真实性与互动性，尤其是在声效、画面等方面。玩家之间或者是玩家与游戏管理者之间能更加快捷地交流。

新浪网友 heavenzqq

未来的游戏应该注重的是玩家充分参与游戏的过程。应该要做到游戏者在游戏中身临其境，尤其是游戏者的真实动作和表情在游戏中也要得以体现。

晶合后院 天忌英才

有氧游戏FG（Fitness Game）。举个例子，一个天气不错的下午，很想和朋友出去踢球，但是找不到一个人。这时我就穿上传感设备，打开那时候的足球游戏，身体的全部器官协调运动。一场比赛下来大汗淋漓，既玩了游戏又锻炼了身体。

晶合后院 恺撒Caesar

一个因为特殊原因退役的射击运动员，拿起AK，与他的朋友一起闯进了西藏境内的雅鲁藏布江大峡谷，目标是一个神秘的古墓。在游戏中，玩家将扮演这名运动员，将参加他的最后一场比赛。该游戏糅合了ACT、ARPG、AVG、RPG、SPT……敬请期待！

晶合后院 leoadam

电影模拟类游戏

架构：1.需要一个客户端，如同传统的网络游戏，实际上是一个神经接口；2.服务器端，是一个储存大量电影游戏内容的仓库，可以不断更新。

游戏方法：1.模拟一部电影的背景及其环境，玩家深入其中扮演其中的一个角色，例如在《指环王》中扮演一个半兽人或者哈比人。2.玩家可以在游戏中选择不同的电影时段，比如《指环王2》中树人进攻萨鲁曼的那一段。3.玩家可以像CS中的一样，自己建立一个电影时段来邀请其他玩家一起游戏。玩家可以相互对立也可以一起冒险，例如大家可在侏罗纪公园中一起找恐龙蛋。4.官方开设不同电影的独立服务器，如同现在的网游，大家一起在里面混。5.可以自己制作环境文件（不一定是电影），就如同现在的《魔兽争霸》RPG地图一样，通过官方验证后进入服务器让玩家娱乐。

新浪网友 蚱蜢x007

游戏的发展将会有以下几种：1.模拟部分现实的。2.完全幻想。构架出不可能出现在现实的世界，魔法、玄幻、武侠……架空一个完全不存在的“现实”。3.回到历史型的。4.我暂且称之为“空”吧。这种游戏我也仅仅是有一个概念，我想应该是游戏的极限了。“空”不是一个游戏，而是由人力创造的真实游戏世界，完全模拟现实。玩家在这样一个世界里做另一个自我，而且，可以不停地体验各种不同的人生。

新浪网友 wrping520

游戏最好的是视觉效果和真实模拟的结合。

新浪网友 gurenleiming

未来的游戏也许会出现超越身临其境的感受，随着玩家的进行而创造出游戏内容的超自由系统。

晶合后院 犀牛勇士

即时战略类和角色扮演类有很大发展潜力。CS一类的游戏不太好创新，应该掀不起大浪来。

新浪网友 218.90.144.*

未来的游戏=科幻+历史题材的电影。

新浪网友 gurenleiming

未来游戏类型的发展方向主要有两个：1.是根据现有的硬件条件发展新形式、新操作方式、新内容的游戏新类型，旨在扩展现有游戏类型地盘。它应与RPG、RTS、SLG、ACT、FPS等平行，可能是从未踏足过的处女地，也可能是过去类型的聚集地。2.从硬件入手让游戏有新的表现方式，比如挺流行的Eye－toy；还有SONY刚注册不久的一种直接从大脑中反映图像的游戏方式。

新浪网友 yanwang2150

我来制作ARPG游戏，将放弃人为的多元化。我将制作一个庞大的随机产生所有信息的世界，并且加入旅行要素。这个世界不仅仅对于玩家，就是创造者也是陌生的！

新浪网友 222.83.164.*

未来的电子游戏竞技发展，最终会趋向完全模拟真实世界。发展的后阶段应该是人固定在游戏舱中，接上各种传感器，接受和刺激肌肉、神经反应，模拟相同程度下在现实世界的情况。传感器进行大脑神经的刺激“欺骗”大脑，让人对眼前发生的一切“信以为真”；再加上逼真的同步声场，嗅觉、味觉、触觉等感觉模拟，实现模拟信号的人体导入，又从人体内生物电信号导出。数据的准确模拟、计算、反馈，达到一种比梦境、幻觉更真实，更接近于现实的状态。P

（以上发言为网友个人意见，不代表新浪与本刊观点。）

TOP TEN投票的理由

WinRAR：极力释放硬盘空间！ (IP：218.58.88.＊)

alcohol120%：酒精烧得再旺一些！ (IP：210.42.101.＊)

AIDIA32是一款很好的测试软件，可测出大多数硬件的一般信息。如所选硬件的官方网站，驱动下载地址，CPU实际频率，电源各电压输出大小……带着它到电脑城购买硬件把JS吓得冒冷汗。 (IP：211.96.228.61)

GoSuRF Browser这个浏览器这么好，知道的人咋就这么少呢？ (IP：61.190.186.29)

Maxthon就是比IE好那么一点点！ (IP:218.78.247.167)

OP： 微软就是比世界上所有的公司都好那么一点点……要不"帐单之门"也不会那么有钱。

游戏对话

CS职业兵

网友 如此沉默

职业强兵一名，自带装备，双飞燕滚轮鼠标一个。鼠标没左键拿回车开枪，14英寸黑白显示器，键盘没有W、S、A、D键，随身听耳塞一个响一个哑，长城286 CPU，枪枪爆头！自带小马扎儿，《北京晚报》当鼠标垫。

网友 沉默沧狼

我用过《京华时报》，也用过随身听的耳机，我用跳舞毯玩。我家两个跳舞毯呢，就是跳，蹲费点劲……

OP： CS职业强兵一名，语文130、数学100、英语120、XX大学博士生在读，提前和海尔签约，试用期月薪五位数——有这收入我还去打什么CS……

3C

和朋友玩。两个朋友对3C了解不少，随选择了强力英雄山丘和牛头。我找了半天，终于决定选择冰MM（谁让我GF叫冰呢，呵呵）。于是在被山丘和牛头肆虐了几分钟，我终于学会控制的时候，就听见那边传出这样的对话。

山丘： 我晕的时间好长啊！

30秒钟后……

山丘： 我怎么还晕着呢。

1分钟后……

山丘： 晕，这在搞什么啊？

5分钟后……

山丘： 老牛，我受不了了，把我A了吧！

牛头： 拜托，我还晕着呢。

山丘&牛头： 拜托你们把我们打死吧……

（冰MM的冰封球可把英雄冻住多长时间，恐怕是没有人有耐心计时的了。呵呵）

OP： 看我的水元素！赶紧变成冰，冻住了，冰冻猪蹄真好吃……

做个单纯可爱的火星人

北京 杨书琴

"火星人"这个名词刚被发明时，只是朋友间的玩笑用词。甲在BBS上发文："愚今日偶读好文一篇，搞笑之极，让人忍俊不禁，愚已笑出眼泪若干公升。不敢独享，公布链接如下：http://www.˚C" $￥.html。"乙曰："早就有了，你不知道吗？地球人都应该知道。你是火星来的吧？"接着有丙丁戊戌庚辛看过此文的一干人等在后边跟贴嘲笑。

于是，"火星人"演变为"白痴、不懂行情、落后于时代"之意，成为论坛中的黑话之一。"楼主你也太火星了，我N年前就看过这篇文章了。"满脸的藐视，额头上隐隐有4个大字闪闪发光："你不如我。"

前些日子，笔者百无聊赖，将许久未曾碰过的疯狂坦克重新下载、安装、游戏。一时间勾起兴趣，仿佛回到从前向同窗学习玩坦克的日子，越玩越开心。后来QQ上遇一友，欲将自己心情与之分享，便邀其一起疯狂坦克一下。谁知对方作无甚兴趣状回曰："疯狂坦克，这么老的游戏你还在玩啊？"我微微一楞，心中略有不爽，曰："'星际'8年、'CS'5年、'暗黑'5年，大家不都在玩！疯狂坦克不过出来区区3年而已。"回曰："那不一样。"我心想，有什么不一样？同样是能给人带来欢乐的游戏，不知道有多少人还不时将仙剑、金庸群侠传翻出来旧梦重温，Windows自带的纸牌、扫雷不也长青不衰？和这些老古董比起来，疯狂坦克还只是青少年时期呢。罢了罢了，不过就是想说我是火星人吗？我认了。他又怎么会知道我从疯狂坦克公测就开始在玩了呢？懒得与其计较，只要能从游戏中找到快乐就好，火星不火星又有什么关系。

其实火星人很可爱，懂得互联网的精髓就在于好东西大家分享。虽然难免会留下垃圾信息无数，知道的人自然不会再理会，对不知道的人来说这就是一小笔宝贵的精神财富呢。火星人只不过是将精神财富遗留在路边，让需要的人自己去捡罢了，也没有什么不好的啊？

做个单纯又可爱的火星人。

启事

林晓： 接到一个MM的电话，说她的男朋友冰冰离家出走了。MM说，男朋友每期《大众软件》都看，所以想请我在杂志上把她的话登出来，希望冰冰能够看到，并且及时和家里人联络。冰冰，别让牵挂你的人着急，赶紧和他们联络吧！

冰冰，我们都很担心你。你回来吧，有什么问题我们一起解决！你家里人都原谅我了，他们都希望你回来。家里人很着急，希望你尽快和我联络。以前没有好好珍惜你，现在我很后悔。我从来没有看不起你，你在我心目中永远都是最好的。你说"我是一片流云。云累了可以在山头小憩，我累了却无肩依偎。"我的肩膀永远为你留着。你说"我是你的宝宝"，你连你的宝宝都不要了吗？

永远等你回来的路路

我们的应用软件

晶合实验室 天使归来

北京下雨了。雨过之后，又是一个桑拿天。桑拿天里，继续下雨。

而在这样的桑拿天里，我兜里揣着医院的输液单，身上背着笔记本电脑和数码相机，在奥体中心的羽毛球馆里来回跑动，和同事冰河一起，记录WCG2005中国区总决赛的进程。靠着脚上忠心耿耿陪伴了我4年的彪马运动鞋，我的脚没有起泡，尽管它们疼痛不堪。而冰河正好相反，他没有感冒，脚上的凉鞋却一点也不给他面子。

办公室里很闷，空调不堪重负之下的"罢工"使我们自然而然想到了"过劳死"；家里也很闷，"美的"电扇并不比吹捧它的广告好多少。WCG2005的赛场倒是很凉快，于是，我身上潜伏已久的感冒就这样明目张胆地发作了；而且在赛场内没有找到任何一台自动饮水机，我身上的汗只能白白地流淌，得不到更多的水分补充。我也不能自己带水，因为赛场门口义正词严的安全人员搜遍了我的包，拿走了里面的"激活"，理由是"出于安全原因，谢绝自带饮料进场，要饮用可在场内自行购买"。本以为场内的饮料是纸包装的，即使砸到选手头上也不会很疼，没想到却是一样的塑料包装，并且不少已经在速冻柜里完成了水元素从液态到固态的升级，只能给比赛选手带来更大的伤害。奇怪的安全逻辑和至今在我笔记本电脑里死赖着不走的3721中文网址以及它的同伙一样让我感到恐惧。不过至少在现实的世界里，我不会因为强行和他们发生冲突而造成蓝屏，或者停止我的活动。真奇怪，为什么平时上网有这么多的恐惧，我又没招谁惹谁。

中午饭要走到奥体东门外的饮食店里去解决，步行来回需20多分钟。我挥汗如雨的同时，更加怀念排行榜上的变速齿轮。虽然它被挤下了榜单，但可使我健步如飞地从西四环跑到北四环，而这区区几百米又何足道哉……

该死的感冒，在我工作的时候前来对我表示"友好"，是何居心！算了，还是看比赛吧。眼看着败者组总决赛上，sky苦战之后被suho淘汰，我开始幻想着借助超级兔子魔法设置是否能助他一臂之力。冰河提议，"除非能把大法师的水元素改成12只，或者把山王的马氏之锤改成一击必杀……"

"这怎么可能？我打你一锤你都不一定就趴下呢……"我表示异议。"你打我一锤当然不行了，你那枯柴样；金山游侠绝对可以。"冰河强调，"别人可是尿检随时可以呈阳性的高手……"

现场人声鼎沸，总决赛还没开始，那我先看一回电影再说吧。很多AVI文件可用平民级的MPC播放，令我大感欣慰——它们没有屈从于Windows Mdeia Player的淫威，看来盖茨妄想征服东方大陆，还有很长的路要走啊。舶来品排第七，"自留地"第十六，后者怎么看怎么年轻貌美，比前者好了不知多少……其实现在谁不是备着海量的硬盘，Windows Mdeia Player的"兄弟姐妹们"又何必把影音文件压缩得那么陋不堪言，这样生活还有什么乐趣可言？当今时代什么都在快速发展，偏偏网络和播放软件不约而同和网民的生活过不去。新浪网上的超级女声视频也是豆腐块大的窗口，又那么模糊，还不如看电视。计算机给用户带来的应该是愉悦和便捷，满眼的马赛克和三角形可以充分说明的，多数只能是负面问题。就像WCG，看个HLTV还要像蜗牛一样吭哧半天，网站上的视频又是有损压缩的，那干脆来现场占个好位置吧，反正不收门票。

很奇怪，很多和平时多媒体应用有关的软件，似乎并不是朝着更加有利于我们的日常需要而去完善和发展的……

晚上19时，我拖着疲惫不堪的身体回到了办公室，看到给我买好的盒饭，食欲一发不可收拾。草草洗了手，便要坐下来开吃，这时电话铃响了。

"您好，请问是《大众软件》的编辑叔叔吗？"我做梦也没想到电话那头那个奶声奶气的男孩腔调把我敬称为叔叔（平时可都是"喂，找XXX"的），心里一乐呵，连忙满脸堆笑地回答："对啊对啊，请问您有什么事？"

"我是南方XX省的。我家机器上网速度太慢了，我在'XX前线'网看电影太慢了。请问您能教我怎样优化一下我的机器吗？我的电脑是P4的，内存是1G的，网络是1MB的宽带。我不太会用Windows优化大师，请问怎样能通过优化大师把网速提高点呢？"

……那似乎只能靠万能的上帝吧？

北京的夜晚，雨停了，又是桑拿天气。在这样的夜晚里，我还是睡不着。P

编辑推荐软件

推荐编辑 天使归来

1.金山快译： 为了玩好游戏，必须学好英语。

2.金山词霸： 好歹是本单词足够多的词典……

3.Alcohol120%： 看谁不顺眼，把他刻成2元一张的光盘贱卖了……

TOP TEN

龙虎榜 热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
Windows优化大师	6.7Build5.708	1	879	○	鲁锦
金山毒霸	2005	2	821	○	金山公司
金山游侠	V	3	756	↑	金山公司
WinRAR	3.50	4	693	↓	Eugene Roshal
瑞星杀毒软件	2005	5	681	↑	北京瑞星公司
网际快车	1.71	6	642	↓	JetCar软件工作室
Windows Media Player	10.0.3802	7	580	↑	Microsoft
紫光拼音输入法	4.0ml测试版	8	529	↓	清华紫光软件股份有限公司
金山快译	2005	9	475	↑	金山公司
金山词霸	2005	10	442	↑	金山公司
超级兔子魔法设置	6.99	11	428	↓	蔡旋
金山影霸	2003	12	411	↑	金山公司
3721中文网址	2.81Build806	13	395	↓	国风因特软件有限公司
天网防火墙	2.7.5.	14	387	○	众达天网技术有限公司
Real Player	10.5中文版	15	372	↑	RealNetworks
Media Player Classic	6.4.8.2	16	346	↑	Guliverkli
Maxthon	1.3.3	17	325	↑	Blood Chen
新浪UC	2005 II 正式版	18	300	↓	北京讯通佳网网络技术有限公司
Alcohol120%	1.9.5.3105	19	291	↓	Alcohol Soft Development Team
江民杀毒软件	2005	20	272	↓	北京江民公司

本榜所列软件版本号截止于2005年8月20日。

经典软件名人堂

软件名称	版本号
ACDSee	7.0
Winamp	5.05
腾讯QQ	2005
WinZip	9.0
豪杰超级解霸	V9

热门软件排行榜信选请用杂志中所夹的读者咨询卡，网投地址http://bbs.popsoft.com/topten/；手机投票咨询网站www.popsoft.com/sms/topten.htm。

热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1.	FlashGet(网际快车)1.70 简体中文版	2 487 932
2.	RealONE Player 2.0uild 6.0.11.872简体中文版	2 081 110
3.	WinRAR3.50简体中文版	1 602 357
4.	腾讯QQ2004 II 正式版	1 559 742
5.	豪杰超级解霸3000英雄版	1 221 886
6.	Microsoft Media Player 9简体中文版9.00.00.2980	1 002 376
7.	影音传送带（Net Transport）1.94c	1 000 122
8.	极品五笔输入法6.2简体中文版	891 327
9.	ET(含e话通所有功能）4.01简体中文版	800 132
10.	BitSpirit（比特精灵）简体中文版	751 884

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

DELL™ 戴尔™

你身边的IT专家

品质之选，推动商务无限扩展

Dell™ Inspiron™ 6000笔记本

¥10,199/10,799

1年/2年内下一工作日上门服务*和全面保护*

E-VALUE 配置代码：M520915

全家族火热优惠，最高价值达¥3,000元！

现在购买Inspiron™指定机型：(仅限网上定购)

- 免费升级至512MB内存(价值¥500)
- 并免费升级至80GB*硬盘(价值¥700)
- 并可获得8.4折现金让利(价值¥1,600)
- 网上购买更可获现金让利(价值¥200)

广告有效期：2005年9月10日至2005年9月23日　优惠有效期：2005年9月10日至2005年9月16日

详情请致电戴尔销售代表

本广告适用于个人及小型企业用户(图片仅供参考)

Dell推荐使用Microsoft® Windows® XP Professional。

Inspiron™ 6000 尖端科技



- 英特尔®迅驰™移动计算技术*
  - 英特尔®奔腾®M处理器740 (1.73GHz,2MB L2 Cache,533MHz)
  - Intel® 2200 802.11b/g 54Mbps Mini-PCI Wireless card
- 预装Microsoft®Windows®XP Home (家庭版)
- Mobile Intel®915PM芯片组
- 256MB DDR2 内存
- 60GB*硬盘(5400转)
- 15.4英寸Wide Aspect XGA TFT 显示屏
- 24X DVD*/CD-RW Combo Drive
- 64MB PCI Express™ ATI Mobility Radeon™ X300 显卡
- 1年/2年内下一工作日上门服务*和全面保护服务*

免费升级至80GB*硬盘及512MB内存

网上订购：可额外获得RMB300元现金优惠

标配价¥11,399/11,999　优惠RMB1,200

¥10,199/10,799

E-VALUE 配置代码：M520915

+RMB600元升级至

- DVD RW*

Inspiron™ 510m-n 轻薄便携



- 英特尔®迅驰™ 移动计算技术*
  - 英特尔®奔腾®M处理器725 (1.60GHz,2MB L2 Cache,400MHz)
  - Intel® 2200 802.11b/g 54Mbps Mini-PCI Wireless card
- Intel®855GME芯片组
- 256MB DDR 内存
- 40GB*硬盘(5400转)
- 14.1英寸XGA 显示屏
- 24X DVD*/CD-RW Combo Drive
- 集成英特尔®Extreme Graphics 显卡(64MB共享内存*)
- 1年内下一工作日上门服务*和1年全面保护服务*

免费升级至60GB*硬盘

网上订购：可额外获得RMB50元现金优惠

标配价¥8,099　优惠RMB1,100

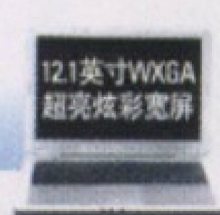
¥6,999

E-VALUE 配置代码：M520905

+RMB600元升级至

- 512MB内存
- 获得电脑包

Inspiron™ 700m-n 炫亮宽屏



- 英特尔®迅驰™ 移动计算技术*
  - 英特尔®奔腾®M处理器735 (1.70GHz,2MB L2 Cache,400MHz)
  - Intel® 2200 802.11b/g 54Mbps Mini-PCI Wireless card
- Intel®855GME芯片组
- 256MB DDR 内存
- 60GB*硬盘
- 12.1英寸WXGA 超亮炫彩宽屏
- 24X DVD*/CD-RW Combo Drive
- 集成英特尔®Extreme Graphics 显卡(64MB共享内存*)
- 1年内下一工作日上门服务*和1年全面保护服务*

免费升级至512MB内存及80GB*硬盘

网上订购：可额外获得RMB200元现金优惠

标配价¥9,699　优惠RMB1,600

¥8,099

E-VALUE 配置代码：M520910

+RMB700元升级至

- DVD RW*
- 获得电脑包

全新Dell™ 1100黑白激光打印机

- 打印速度：黑白14PPM*
- 打印分辨率：600X600dpi
- 端口：USB

(优惠有效期：9月10日至9月16日)

原价¥1,100　现价¥999

Axim™ X50掌上电脑

- Intel®X-Scale™处理器520MHz*
- 支持SD及CF卡插槽及蓝牙技术
- 配备Wi-Fi无线技术及3.5英寸显示屏

网上购买可获RMB100元现金优惠

加RMB1,199元即可获得GPRS卡，助您实现手机功能！

原价¥3,999　现价¥3,499

Dell™ 3400MP投影仪

- 高亮度*：1500 (最大)
- 高对比度：2100:1
- 全新DLP技术

网上购买可获RMB950元现金优惠

超小超轻

原价¥18,999　现价¥17,099

戴尔服务可降低您的总体持有成本

Dell™ Inspiron™ 3年全面保护服务*CompleteCover

笔计本的高移动性易导致意外损坏，单次平均维修费用为RMB1800元，"全面保护服务*"为您提供维修或更换服务，覆盖液体溅落、整机跌落等意外损坏。只需不到RMB500元，Inspiron™系列即可从3年下一个工作日上门升级到3年全面保护服务*(平均每天不到RMB1元)

"Windows正版增值"计划

戴尔向客户推荐购买预装了正版Windows XP操作系统的电脑。您在可获得安全、稳定的戴尔产品的同时，还可因此享受来自微软的Windows正版增值计划其中包括：免费获得

- Photo Story 3 for Windows
- Winter Fun Pack 2004 for Windows XP
- 农历/公历和多时区时钟
- 微软新春大礼包2005
- 享受半价购买MSN游戏

详情请您访问：http://www.microsoft.com/china



戴尔推荐使用Optiplex™商用台式机，Latitude™商用笔记本和Precision™工作站，以满足企业及政府教育用户的微机处理要求。详情请洽戴尔销售代表。

上网订购 更低价格 更多优惠！

www.dell.com.cn/12

800-858-2018

英特尔®迅驰™ 移动计算技术

邮发代号：82-726

零售价：¥6.80元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN